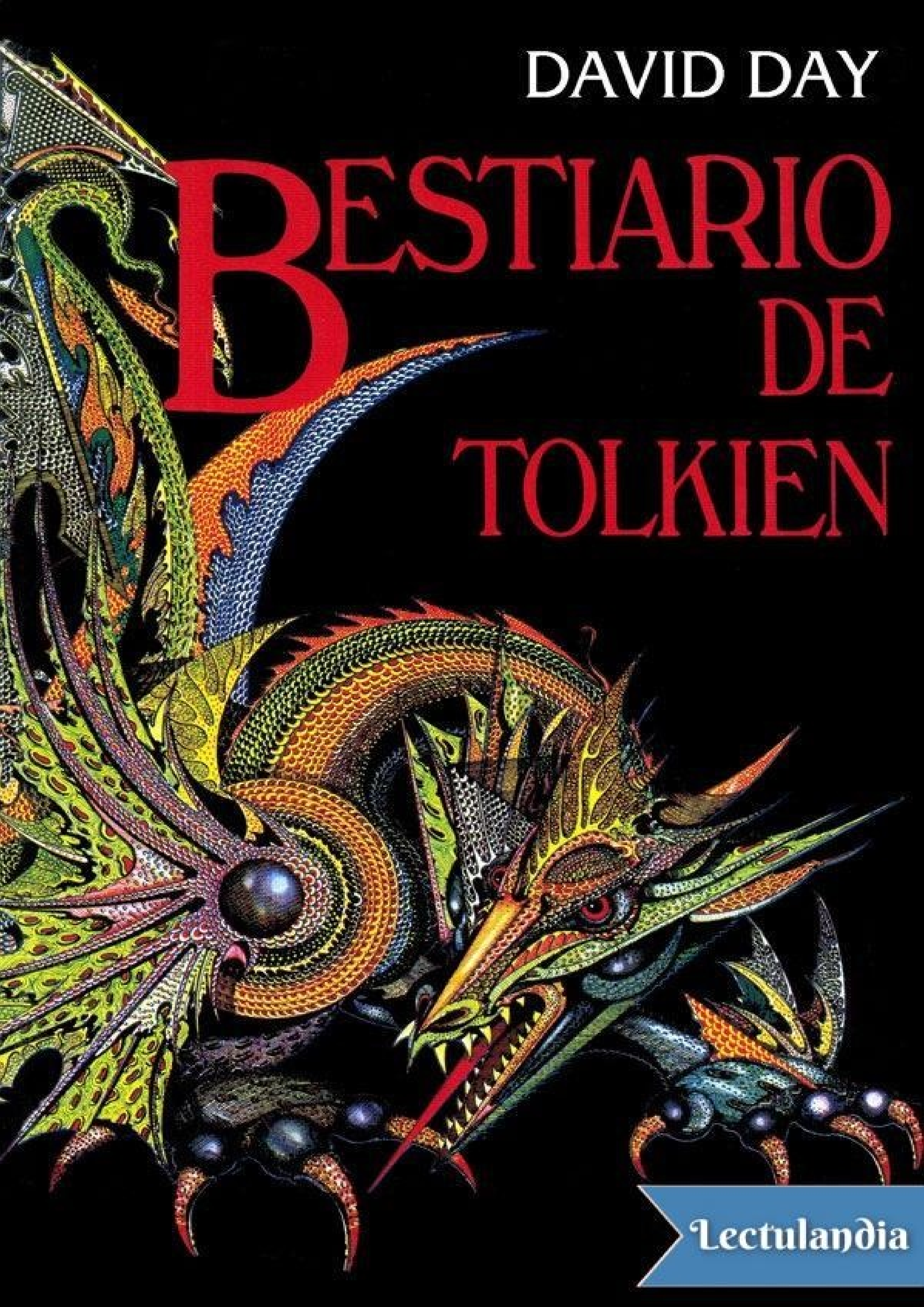

DAVID DAY
BESTIARIO
DE
TOLKIEN
Lectulandia

Un bestiario es un libro de bestias. En la Edad Media, época en que los bestiarios gozaron de mayor popularidad, eran el equivalente de una enciclopedia de historia natural que descubría animales y monstruos a los curiosos.

Los bestiarios posibilitan la recopilación y observación de las criaturas salvajes e indómitas propias de la mitología. La teratología —estudio de los seres monstruosos y prodigiosos— es una ciencia poco atendida. Como afirmó en una ocasión el escritor argentino Jorge Luis Borges en su maravilloso *Libro de los seres imaginarios*: «Ignoramos el sentido del dragón, como ignoramos el sentido del universo, pero algo hay en su imagen que concuerda con la imaginación de los hombres, y así el dragón surge en distintas latitudes y edades. Es, por así decirlo, un monstruo necesario».

David Day ha escrito este libro que engloba todo el mundo de J. R. R. Tolkien, e incluye los nombres de las criaturas y monstruos tolkinianos, así como una exhaustiva relación de razas, ciudades, reinos, deidades, flora, batallas y los infinitos sucesos que tuvieron lugar en la Tierra Media.

Lectulandia

David Day

Bestiario de Tolkien

ePub r1.1
Tizón 17.12.2013

Título original: *A Tolkien Bestiary*
David Day, 1978
Traducción: María José Rodellar
Ilustraciones: Ian Miller, Michael Foreman, Allan Curless, Lidia Postma, John Blanche, Pauline Martin, Sue Porter, Linda Garland, Jaroslav Bradac, Victor Ambrus y John Davis
Diseño de portada: Ian Miller
Retoque de portada: Piolin

Editor digital: Tizón
ePub base r1.0

NOTA DEL EDITOR DIGITAL

Con la redacción de esta nota quisiera dejar constancia del criterio que se ha seguido a la hora de tratar las imágenes para su posterior inclusión en la presente edición digital, así como las diferencias que a este respecto el lector se va a encontrar en relación al libro impreso que ha servido de base para su elaboración.

En la edición física de esta obra, la inmensa mayoría de las ilustraciones que acompañan al texto se disponen de tal modo que cada una de ellas se encuentra formando parte tanto de la página par como de la impar, de tal manera que para poder observar la ilustración como un todo es necesario mantener desplegado el libro.

En un primer momento, la idea original respecto a la edición digital fue hacerla lo más parecida posible a la impresa. Sin embargo, esta opción se desestimó por tres motivos fundamentalmente. El primero y principal fue que no era posible reproducir de manera fiel algunas disposiciones del texto respecto de las imágenes debido a las limitaciones que ofrece el formato ePub (junto a las mías propias como editor, todo sea dicho). Por otro lado, el gran número de ilustraciones que contiene la obra (junto con el hecho de que gran parte de las mismas se dispongan a página completa) hacía que hubiese gran cantidad de saltos de página entre texto e imágenes y que la lectura fuese poco fluida (además de que de esta forma el número de imágenes a incluir sería de casi el doble de las que contiene actualmente, con el consiguiente incremento del tamaño del archivo). Y por último, porque en un dispositivo electrónico no se hubiese apreciado bien el motivo de las ilustraciones al no poder observarlas de manera conjunta. Es por ello que finalmente consideré más apropiado unir ambas partes de la ilustración en una única imagen. Creo que de esta forma, en mi modesta opinión, se aprecia mucho mejor el trabajo del artista y se mejora notablemente la experiencia de lectura, si bien es cierto que a costa de una disminución de tamaño y una pérdida de resolución en la imagen.

Por último, también quisiera indicar que existen un número limitado de ilustraciones que han sido modificadas respecto de los originales. Como he comentado con anterioridad, la disposición del texto respecto de las imágenes en el libro impreso hace que en algunos casos el primero se encuentre superpuesto a las segundas. En estas circunstancias, y si no es posible reproducir el efecto digitalmente, aparece un antiestético hueco dentro de la imagen. Ante esta problemática, se optó por lo siguiente: si el hueco se encuentra formando parte del cuerpo principal de la ilustración, la imagen se incluye tal y como está, sin modificar ni cambiar nada; si por contra afecta únicamente al fondo de la ilustración y no altera en nada el motivo de la misma, o bien se recorta la imagen para que desaparezca o bien se intenta completar rellenando el vacío que ocupaba el texto. Estas modificaciones se han realizado

siempre desde el total respeto al autor y, a mi modo de ver, manteniendo íntegra la esencia de la obra. Con ello, lo único que se ha pretendido es paliar en parte los efectos de estos huecos y mejorar la estética del conjunto. En cualquier caso, al final de esta edición se incluye un capítulo titulado *Ilustraciones originales no modificadas* donde, como el propio nombre indica, se muestran los originales de todas y cada una de las ilustraciones que hayan sufrido la más mínima alteración.

El editor digital

BESTIARIO DE TOLKIEN

Traducción: María José Rodella

BESTIARIO DE TOLKIEN

DAVID DAY

Ilustrado por:

IAN MILLER
MICHAEL FOREMAN
ALLAN CURLESS
LIDIA POSTMA
JOHN BLANCHE
PAULINE MARTIN
SUE PORTER
LINDA GARLAND
JAROSLAV BRADAC
VICTOR AMBRUS
JOHN DAVIS

PREFACIO DEL AUTOR

Un bestiario es un libro de bestias. En la Edad Media, época en que los bestiarios gozaron de mayor popularidad, eran el equivalente de una enciclopedia de historia natural que descubría animales y monstruos a los curiosos.

Los bestiarios ejercen una particular fascinación sobre mí. Durante una gran parte de mi vida he sido un estudioso de las mitologías del mundo y he descubierto que revelan una visión de la mente y el alma humanas más auténtica y más completa que cualquiera de los estudios históricos, psicológicos y antropológicos jamás elaborados. Los bestiarios posibilitan la recopilación y observación de las criaturas salvajes e indómitas propias de la mitología. La teratología —estudio de los seres monstruosos y prodigiosos— es una ciencia poco atendida. Como afirmó en una ocasión el escritor argentino Jorge Luis Borges en su maravilloso *Libro de los seres imaginarios*: «Ignoramos el sentido del dragón, como ignoramos el sentido del universo, pero algo hay en su imagen que concuerda con la imaginación de los hombres, y así el dragón surge en distintas latitudes y edades. Es, por así decirlo, un monstruo necesario».

Al leer *El Señor de los Anillos, El hobbit, Las aventuras de Tom Bombadil y El Silmarillion,* de J. R. R. Tolkien, no sólo me impresionó de inmediato su valor como relatos maravillosos magníficamente narrados, sino también la inmensa cosmología subyacente a estas obras. Se trata del sistema mitológico inventado más amplio, complejo y detallado de nuestra literatura. Pronto vi en los vastos paisajes habitados de la Tierra Media y las Tierras Imperecederas un área susceptible de estudio y representación cartográfica. Con tal propósito se inició el presente libro, para el cual me pareció ideal la estructura de bestiario. ¿Qué mejor manera de estudiar el mundo de Tolkien que enjaular a todos sus habitantes y someterlos uno a uno a un minucioso escrutinio, examinarlos físicamente, observar su entorno, sus costumbres y flaquezas, para al final elaborar tablas y gráficos de su evolución e historia?

Los bestiarios tradicionales eran libros de referencia ilustrados, compilados por monjes eruditos, que reunían bestias y seres tanto exóticos como corrientes. Tenían sus raíces en los clásicos griegos y romanos y se basaban en el *Physiologus* greco-egipcio del siglo II después de Cristo. En él se codificaban los conocimientos que poseían los antiguos acerca de los animales y razas mágicos y monstruosos, así como de todo aquello del mundo natural que podía observar y comprender la mente medieval. Lo que de ello surgía era una obra imaginativa y bella, una forma artística más que una simple compilación. Los eruditos medievales que escribían e ilustraban meticulosamente los bestiarios canalizaban toda su energía creativa hacia estos exquisitos libros. Se tradujeron bestiarios de muchos tipos a más de una docena de lenguas y, después de la Biblia, fueron los libros más leídos y difundidos de Occidente. Eran muy estimados, como obras de referencia del mundo natural, como documentos alegóricos de instrucción religiosa y como libros de esparcimiento popular.

Nuestra obra es un bestiario en el más amplio sentido de la palabra, pues incluye no sólo criaturas y monstruos fantásticos, sino también razas, pueblos, deidades y flora, en terminología de Tolkien, todos los *kelvar* y *olvar*. Es ésta una colección completa que describe, ilustra y perfila históricamente toda su creación.

Al igual que sus predecesores medievales, este bestiario presta especial atención a las ilustraciones. Una de las más importantes y originales contribuciones a la presente obra se debe a sus once excelentes ilustradores y a su creativa diseñadora, Debra Zuckerman.

Todos los dibujos del bestiario son fantasías imaginarias que complementan la información proporcionada por los escritos del propio Tolkien. Las ilustraciones en blanco y negro representan razas, criaturas y plantas, mientras que las ilustraciones en color, situadas cronológicamente desde la creación del mundo hasta el fin de la guerra del Anillo, representan paisajes, reinos, batallas y sucesos importantes acaecidos en Arda.

En el *Bestiario de Tolkien* me he ceñido a las floridas convenciones formales propias de un bestiario, lo cual ha determinado cierto tono arcaico del lenguaje. En el texto no se hace referencia a las obras de Tolkien; por ejemplo, no me refiero a *El hobbit* ni a *El Señor de los Anillos,* sino a «El Libro Rojo de la Frontera del Oeste», del cual se afirma que aquellos dos son traducción. De algunas razas se habla en presente porque en las obras de Tolkien no se dice que hayan muerto; por ejemplo, los elfos y los valar siguen vivos y activos en las Tierras Imperecederas.

En las entradas correspondientes a sinónimos de una raza o bestia, el nombre más usual aparece en mayúsculas a fin de remitir al lector a la entrada principal. Por ejemplo, en la entrada «periannath» la palabra «hobbit» aparecerá en mayúsculas, pues «periannath» es el término con el cual los elfos grises se referían a los hobbits. Los títulos de canciones y relatos imaginarios van entre comillas.

Al principio del libro se ha incluido un mapa de la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. Se trata de una interpretación original de los escritos de Tolkien y sólo debe usarse como orientación general. En él se reflejan todas las tierras de Arda, aun cuando muchas de ellas, al igual que numerosos grandes reinos, no existieron simultáneamente; en realidad, parece que una gran parte de Arda había desaparecido por completo al estallar la guerra del Anillo. Si se desea una recreación exacta de la geografía de Beleriand en la Primera Edad del Sol y de la Tierra Media occidental de la Tercera Edad, consúltense los detallados mapas trazados por los propios J. R. R. y C. J. R. Tolkien en *El hobbit, El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*.

Se incluyen asimismo dos tablas cronológicas destinadas a orientar temporalmente al lector. La primera es una amplia visualización de la totalidad del espacio temporal abarcado por los escritos de Tolkien; la segunda ofrece una visión más minuciosa de las Edades del Sol y pretende fundamentalmente representar la

interrelación de diversos reinos importantes en una escala cronológica. El lector que desee consultar una lista detallada de los acontecimientos e incidentes de la Segunda y Tercera Edad del Sol deberá recurrir a los exhaustivos índices elaborados por el propio Tolkien.

Al final del libro se añaden tablas genealógicas de las razas y las estirpes de los hombres y los elfos, así como dos índices. En el índice de principales fuentes se recogen gran número de vocablos del Bestiario que se encuentran en las diversas obras de Tolkien. En el índice general se incluyen las entradas de las razas, nombres geográficos, personajes y sucesos registrados en este texto.

Mi intención principal ha sido hacer del *Bestiario de Tolkien* una útil guía del mundo de Arda creado por el autor, pero es también un homenaje a la imaginación de un gran narrador y creador de un cosmos propio. Este libro fue escrito y diseñado en la creencia de que, si los escribas de la Tierra Media hubieran reunido en una obra la historia natural de Arda, el resultado pudiera haber sido muy similar a éste.

LISTA DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIONES EN COLOR [1]

Las ilustraciones en color están dispuestas en cuatro grupos, cada uno de los cuales refleja una fase importante de la historia de las Tierras Imperecederas y la Tierra Media. Los dos primeros grupos ilustran sucesos descritos por J. R. R. Tolkien en *El Silmarillion*; el tercero, episodios de *El hobbit* y *El Señor de los Anillos*; y el cuarto, la última parte de *El Señor de los Anillos*.

UNO

DOS

TRES

CUATRO

ILUSTRACIONES EN BLANCO Y NEGRO [1]

ÁGUILAS

Gwaihir, Señor del Viento, y las águilas de las Montañas Nubladas *[A. C.]*

AINUR (1)/(2) *[J. Br.]*

ALFIRIN *[A. C.]*

ARAÑAS

Una gran araña de Nan Dungortheb *[I. M.]*

ÁRBOLES DE LOS VALAR

Vástagos de los dos Árboles *[A. C.]*

Telperion el Plateado y Laurelin el Dorado *[A. C.]*

ATHELAS *[A. C.]*

BALCHOTH *[A. C.]*

BALROGS

Gothmog, el Señor de los balrogs *[I. M.]*

BEÓRNIDAS

Beorn, el que cambia de piel *[A. C.]*

CABALLOS *[J. Br.]*

CENTINELAS *[J. Br.]*

CISNES

Cisnes de Ulmo *[J. Br.]*

CORSARIOS *[A. C.]*

CRIATURAS ALADAS *[A. C.]*

CUERVOS

Roäc de Erebor *[A. C.]*

DRAGONES

Dragones de Morgoth (1)/(2) *[I. M.]*

Glaurung el Urulóki *[I. M.]*

Ancalagon el Negro *[I. M.]*

DRAGONES FRÍOS

Scatha el Gusano *[I. M.]*

DÚNEDAIN

Isildur *[J. D.]*

Aragorn como Trancos *[J. D.]*

Aragorn como rey Elessar *[J. D.]*

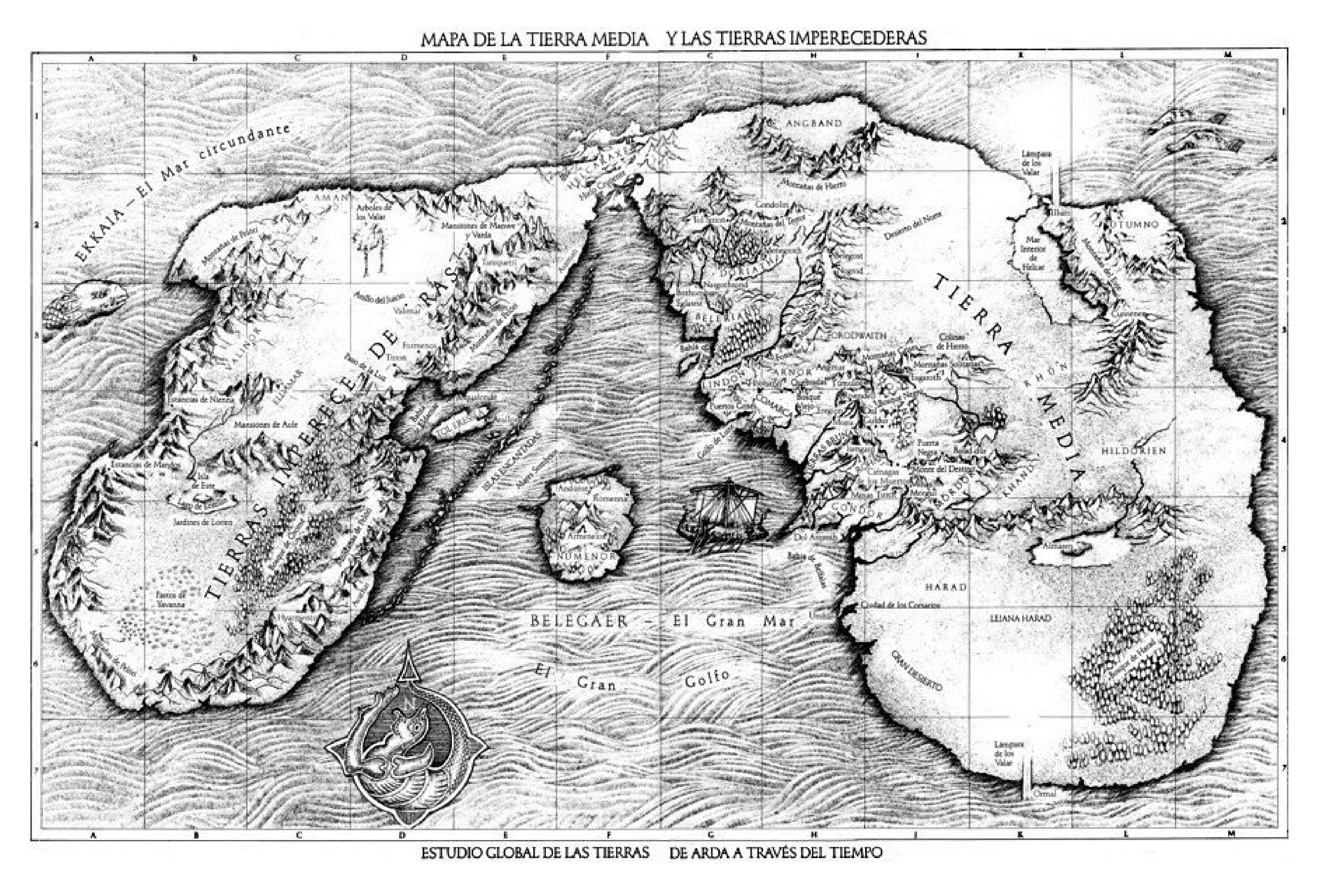
DUNLENDINOS *[I. M.]*

EDAIN

Beren Erchamion *[A. C.]*

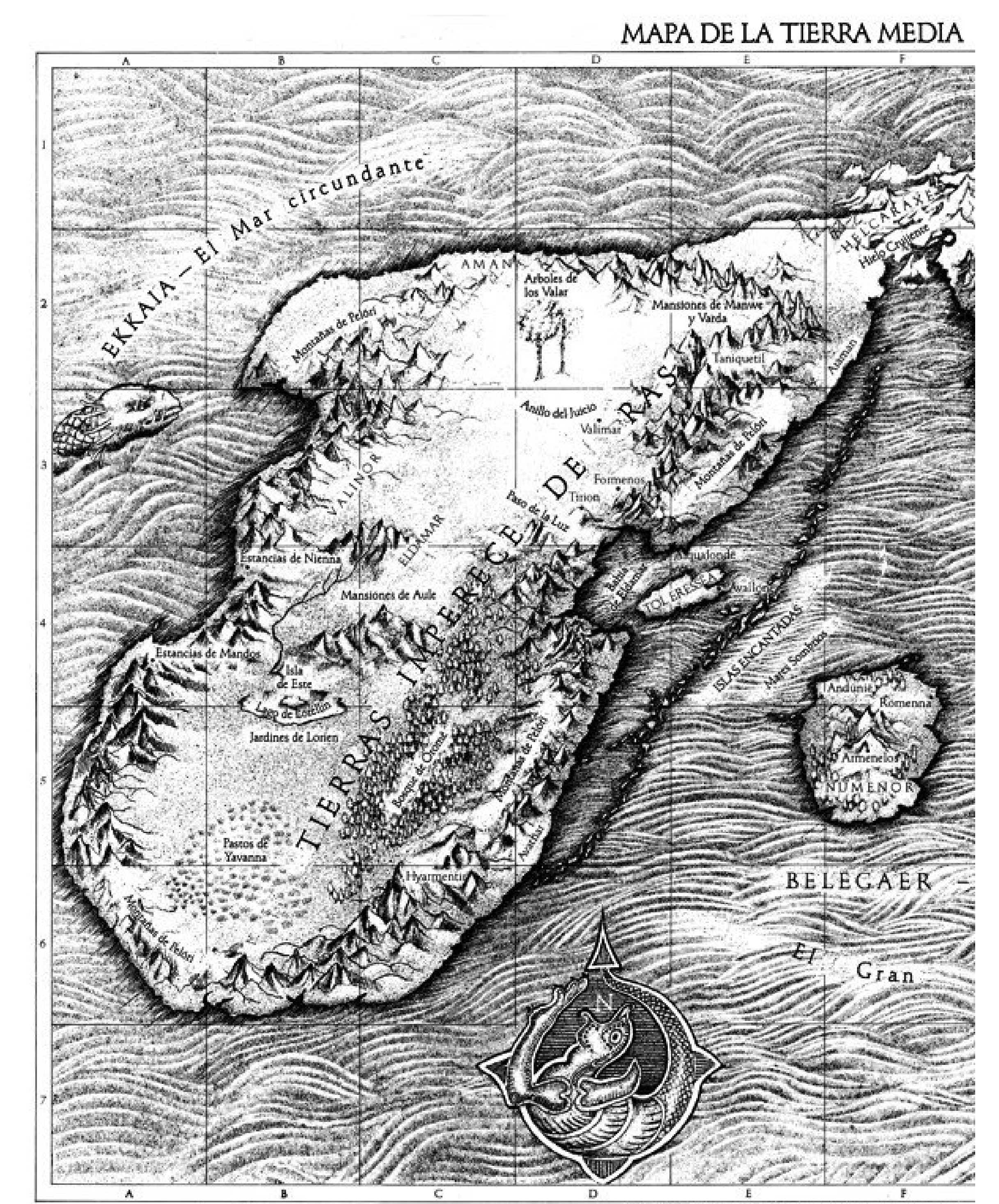
Eärendil el Marinero *[A. C.]*


MAPAS
Y
CRONOLOGÍAS


MAPA DE LA TIERRA MEDIA Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS
ESTUDIO GLOBAL DE LAS TIERRAS DE ARDA A TRAVÉS DEL TIEMPO
EKKAIA – El Mar circundante
TIERRAS IMPERECEDERAS
TIERRA MEDIA
BELEGAER – El Gran Mar
El Gran Golfo
ANGBAND
UTUMNO
HILDÓRIEN
HARAD
LEJANA HARAD
FORODWAITH
ARNOR
GONDOR
NÚMENOR
VALINOR
ELDAMAR
AMAN
Lámpara de los Valar



MIDDLE EARTH
BELEGAER - The Great Sea
The Great Gulf
EKKAIA - The Encircling Sea
NORTHERN WASTE
HILDORIEN
ANGBAND
NUMENOR
HARAD
FAR HARAD
GREAT DESERT


MAPA DE LA TIERRA MEDIA
EKKAIA — El Mar circundante
AMAN
Árboles de los Valar
Mansiones de Manwe y Varda
Montañas de Pelóri
Taniquetil
Anillo del Juicio
Valimar
VALINOR
Formenos
Tirion
Paso de la Luz
TIERRAS IMPERECEDERAS
ELDAMAR
Estancias de Nienna
Mansiones de Aule
Alqualondë
TOL ERESSËA
Avallónë
Estancias de Mandos
Isla de Este
Lago de Lorellin
Jardines de Lorien
Pastos de Yavanna
Hyarmentir
ISLAS ENCANTADAS
Andúnië
Rómenna
Armenelos
NÚMENOR
BELEGAER
El Gran
Hielo Crujiente
HELCARAXË
ESTUDIO GLOBAL DE LAS TIERRAS

Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS



DE ARDA A TRAVÉS DEL TIEMPO

CRONOLOGIA DE LA TIERRA MEDIA Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS

CREACIÓN	Eru («El que está solo»)	Construcción Palacios Intemporales Creación de los ainur Música de los ainur	Visión de Eä Creación del Mundo (Arda)	FORMACIÓN DE ARDA	Valar y maiar entran en Arda Formación de Arda	Arda se estropea Melkor es expulsado	EDADES DE LAS LÁMPARAS	Forja de las Lámparas de los valar	Se funda Almaren Crece el Gran Bosque de Arda	Se construye Utumno Los maiar rebeldes y los demonios entran en Arda	Destrucción Lámparas y Almaren
EDADES DE LOS ÁRBOLES PRIMERA ERA TIERRAS IMPERECEDERAS	Se funda Valinor Se crean los Árboles de los valar	Se crean las águilas	Son concebidos los ents	EDADES DE LOS ÁRBOLES SEGUNDA ERA TIERRAS IMPERECEDERAS	PRIMERA EDAD Varda recoge luz para las estrellas		Oromë descubre a los elfos	Los valar parten a la guerra de los Poderes	SEGUNDA EDAD Encadenamiento de Melkor Empieza Paz de Arda Llamamiento de los valar	Los vanyar y los noldor llegan a Eldamar	Se funda Tirion
EDADES DE OSCURIDAD TIERRA MEDIA	Empieza Sueño de Yavanna Es construida Angband	Aparecen balrogs, vampiros, criaturas aladas, serpientes, grandes arañas y licántropos	Son concebidos los enanos	EDADES DE LAS ESTRELLAS TIERRA MEDIA	PRIMERA EDAD Se vuelven a encender las estrel[illegible] Despiertan los elfos	Despertar de los ents Despertar de los enanos	Cría de los orcos Cría de los trolls Se funda Khazad-dûm	Guerra de los Poderes Destrucción de Utumno	SEGUNDA EDAD Inicio del Gran Viaje	Aparece Melian la Maia Fin del Gran Viaje	Se fundan Nogrod y Belegost Los sindar fundan Doriath
TERCERA EDAD Los teleri llegan a Tol Eressëa	Los teleri construyen primeros barcos	Se funda Alqualondë	CUARTA EDAD Los noldor inventan alfabeto tengwar	Melkor es liberado	QUINTA EDAD Se hacen los Silma[illegible]	Fin Paz de Arda Construcción Formenos	Destrucción Árboles de los valar Primera matanza entre hermanos Viaje de los noldor	EDADES DEL SOL TIERRAS IMPERECEDERAS	PRIMERA EDAD Los valar crean el Sol y la Luna	Melian la Maia regresa a Valinor	Los valar parten a la guerra de la Cólera Melkor es expulsado
TERCERA EDAD Los falathrim se alían con los sindar	Los enanos entran en Beleriand	Se funda Menegroth	CUARTA EDAD Los orcos, expulsados de Beleriand	Los laiquendi entran en Ossiriand	QUINTA EDAD Los sindar inventa alfabeto cirth		Regresan Melkor y Ungoliant Fin del Sueño de Yavanna	EDADES DEL SOL TIERRA MEDIA	PRIMERA EDAD Despertar de los hombres Inicio guerra de las Joyas	Cría de los dragones Destrucción reinos noldor y sindar	Guerra de la Cólera Angband es destruida Fin guerra de las Joyas
SEGUNDA EDAD Se funda Avallónë	Prohibición de los valar	Los elfos de Avallónë comercian con Númenor	Los elfos de Avallónë llevan los *palantíri* a Númenor	Invasión númenóreana Cambio del Mundo	TERCERA EDAD Empieza Larga Paz de Valinor		Los istari parten hacia Tierra Media	Llegan buques eldar de Lothlórien y Dol Amroth	Los valar rechazan el espíritu de Sauron	CUARTA EDAD Arriba el buque de los Portadores del Anillo	Arriba el último buque eldar
SEGUNDA EDAD Se funda Lindon Se funda Númenor	Sauron construye Mordor	Se hace el Anillo Único Guerra de Sauron y los Elfos	Aparecen los Nazgûl	Caída de Númenor Primera Caída de Mordor y Sauron	TERCERA EDAD Pérdida del anillo Único	Inicio invasiones bárbaras	Reaparece Sauron Aparecen los hobbits Reaparecen los balrog	Se encuentra el Anillo Único Cría de uruk-hai Batalla de los Cinco Ejércitos	Cría de olog-hai Guerra del Anillo Caída final de Mordor y Sauron	CUARTA EDAD Zarpa el buque de los Portadores del Anillo Comienza el dominio de los hombres	Zarpa el último buque eldar

ORDEN DE SUCESOS A TRAVÉS DEL TIEMPO

CRONOLOGÍA DE LA TIERRA MEDI

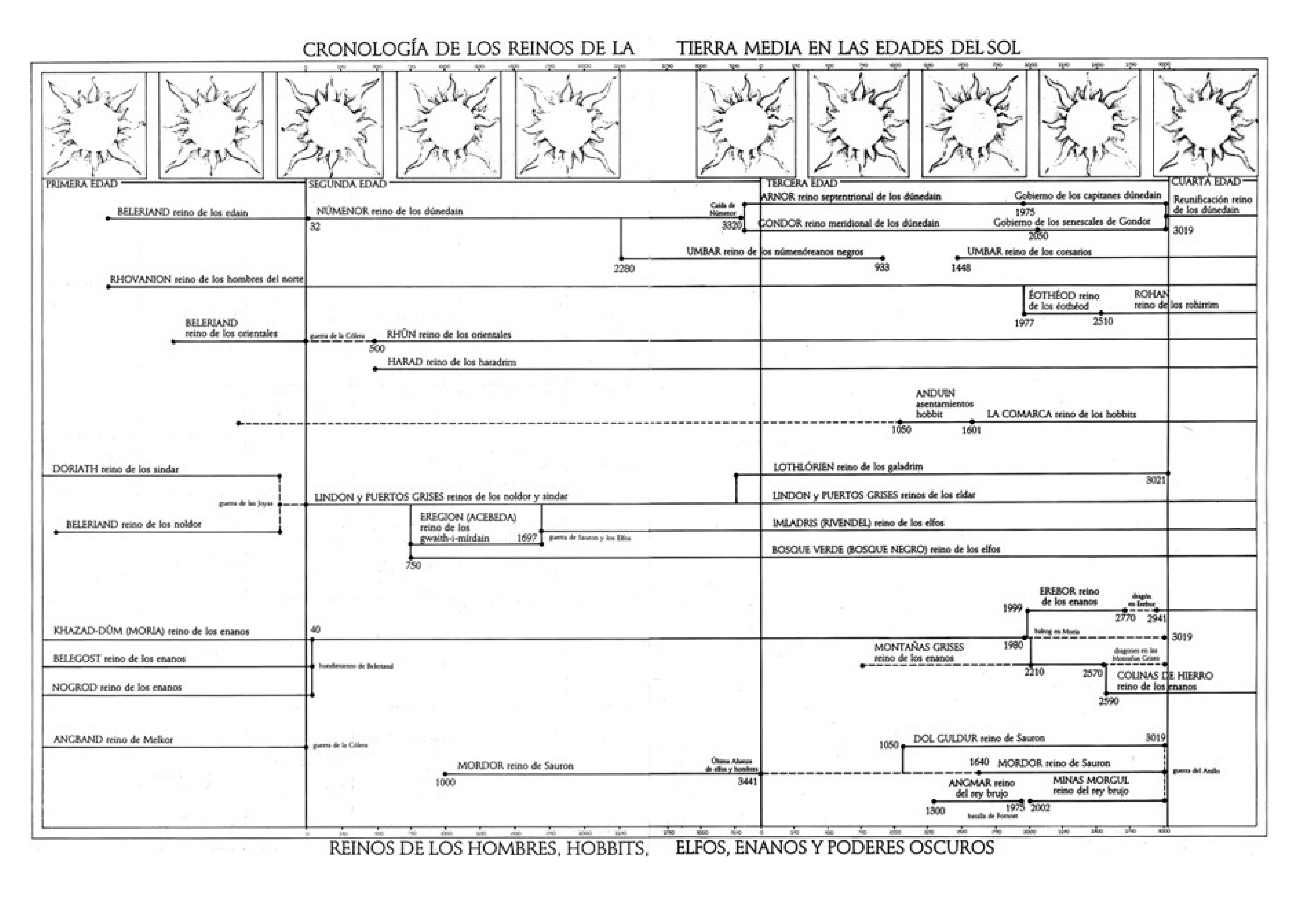
CREACIÓN	Eru («El que está solo»)	Construcción Palacios Intemporales Creación de los ainur Música de los ainur	Visión de Eä Creación del Mundo (Arda)	FORMACIÓN DE ARDA	Valar y maiar entran en Arda Formación de Arda
EDADES DE LOS ÁRBOLES PRIMERA ERA TIERRAS IMPERECEDERAS	Se funda Valinor Se crean los Árboles de los valar	Se crean las águilas	Son concebidos los ents	EDADES DE LOS ÁRBOLES SEGUNDA ERA TIERRAS IMPERECEDERAS	PRIMERA EDAD Varda recoge luz para las estrellas
EDADES DE OSCURIDAD TIERRA MEDIA	Empieza Sueño de Yavanna Es construida Angband	Aparecen balrogs, vampiros, criaturas aladas, serpientes, grandes arañas y licántropos	Son concebidos los enanos	EDADES DE LAS ESTRELLAS TIERRA MEDIA	PRIMERA EDAD Se vuelven a encender las estrel Despiertan los elfos
TERCERA EDAD Los teleri llegan a Tol Eressëa	Los teleri construyen primeros barcos	Se funda Alqualondë	CUARTA EDAD Los noldor inventan alfabeto tengwar	Melkor es liberado	QUINTA EDAD Se hacen los Silma
TERCERA EDAD Los falathrim se alían con los sindar	Los enanos entran en Beleriand	Se funda Menegroth	CUARTA EDAD Los orcos, expulsados de Beleriand	Los laiquendi entran en Ossiriand	QUINTA EDAD Los sindar inventa alfabeto cirth
SEGUNDA EDAD Se funda Avallónë	Prohibición de los valar	Los elfos de Avallónë comercian con Númenor	Los elfos de Avallónë llevan los *palantír* a Númenor	Invasión númenóreana Cambio del Mundo	TERCERA EDAD Empieza Larga Paz de Valinor
SEGUNDA EDAD Se funda Lindon Se funda Númenor	Sauron construye Mordor	Se hace el Anillo Único Guerra de Sauron y los Elfos	Aparecen los Nazgûl	Caída de Númenor Primera Caída de Mordor y Sauron	TERCERA EDAD Pérdida del anillo Único

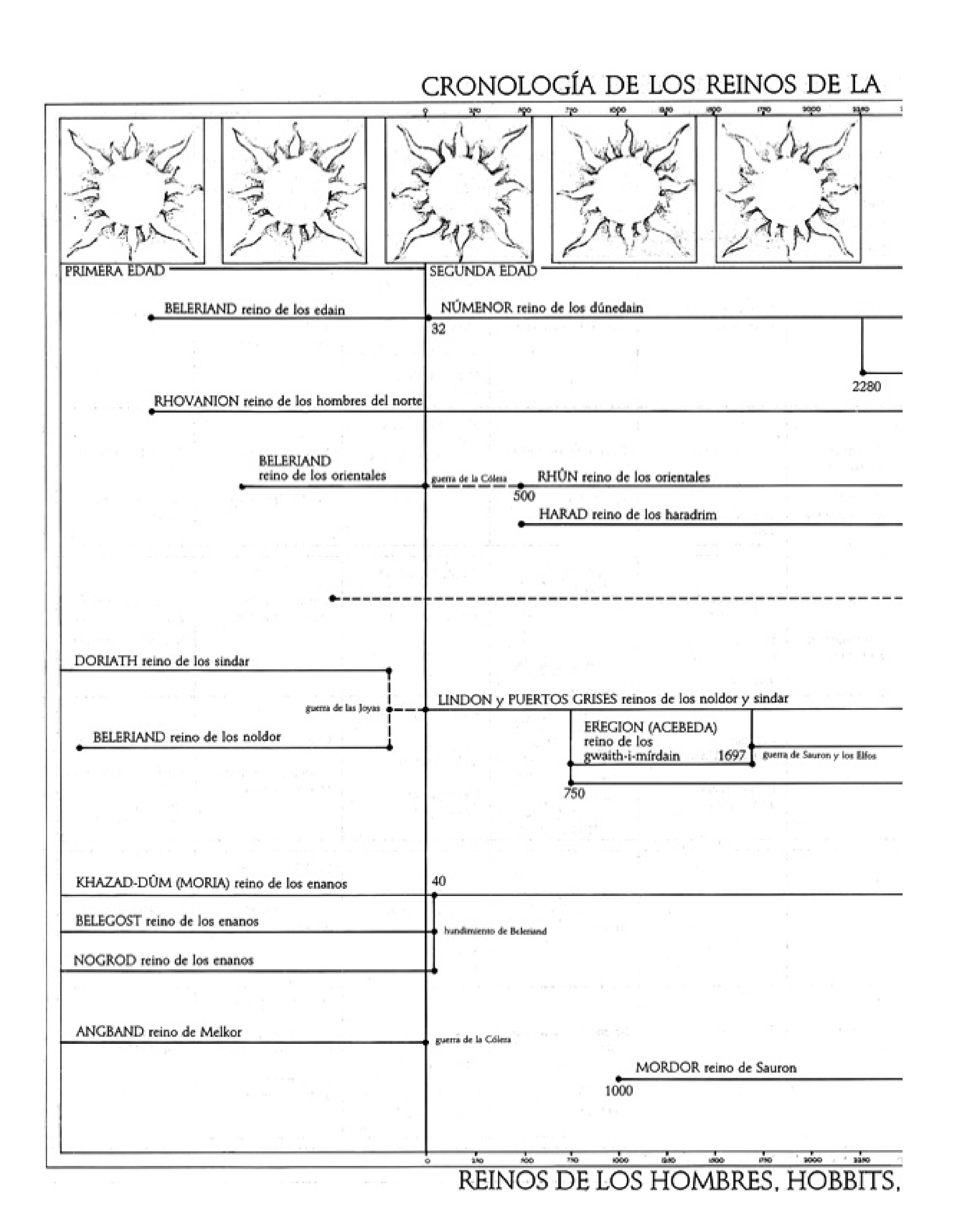
ORDEN DE SUCESOS

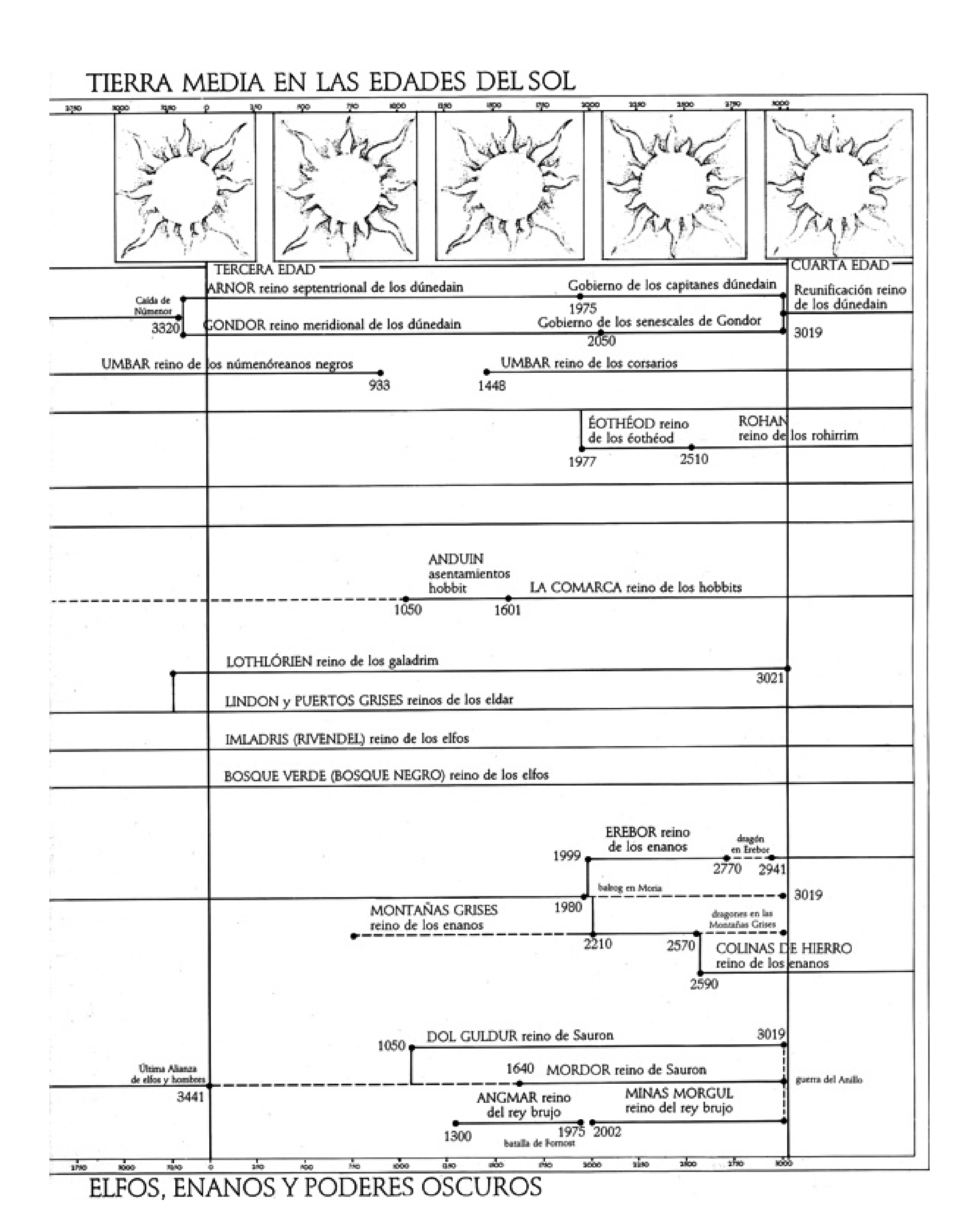
Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS

Arda se estropea Melkor es expulsado	EDADES DE LAS LÁMPARAS	Forja de las Lámparas de los valar	Se funda Almaren Crece el Gran Bosque de Arda	Se construye Utumno Los maiar rebeldes y los demonios entran en Arda	Destrucción Lámparas y Almaren
	Oromë descubre a los elfos	Los valar parten a la guerra de los Poderes	SEGUNDA EDAD Encadenamiento de Melkor Empieza Paz de Arda Llamamiento de los valar	Los vanyar y los noldor llegan a Eldamar	Se funda Tirion
Despertar de los ents Despertar de los enanos	Cría de los orcos Cría de los trolls Se funda Khazad-dûm	Guerra de los Poderes Destrucción de Utumno	SEGUNDA EDAD Inicio del Gran Viaje	Aparece Melian la Maia Fin del Gran Viaje	Se fundan Nogrod y Belegost Los sindar fundan Doriath
Fin Paz de Arda Construcción Formenos	Destrucción Árboles de los valar Primera matanza entre hermanos Viaje de los noldor	EDADES DEL SOL TIERRAS IMPERECEDERAS	PRIMERA EDAD Los valar crean el Sol y la Luna	Melian la Maia regresa a Valinor	Los valar parten a la guerra de la Cólera Melkor es expulsado
	Regresan Melkor y Ungoliant Fin del Sueño de Yavanna	EDADES DEL SOL TIERRA MEDIA	PRIMERA EDAD Despertar de los hombres Inicio guerra de las Joyas	Cría de los dragones Destrucción reinos noldor y sindar	Guerra de la Cólera Angband es destruida Fin guerra de las Joyas
	Los istari parten hacia Tierra Media	Llegan buques eldar de Lothlórien y Dol Amroth	Los valar rechazan el espíritu de Sauron	CUARTA EDAD Arriba el buque de los Portadores del Anillo	Arriba el último buque eldar
Inicio invasiones bárbaras	Reaparece Sauron Aparecen los hobbits Reaparecen los balrog	Se encuentra el Anillo Único Cría de uruk-hai Batalla de los Cinco Ejércitos	Cría de olog-hai Guerra del Anillo Caída final de Mordor y Sauron	CUARTA EDAD Zarpa el buque de los Portadores del Anillo Comienza el dominio de los hombres	Zarpa el último buque eldar

A TRAVÉS DEL TIEMPO

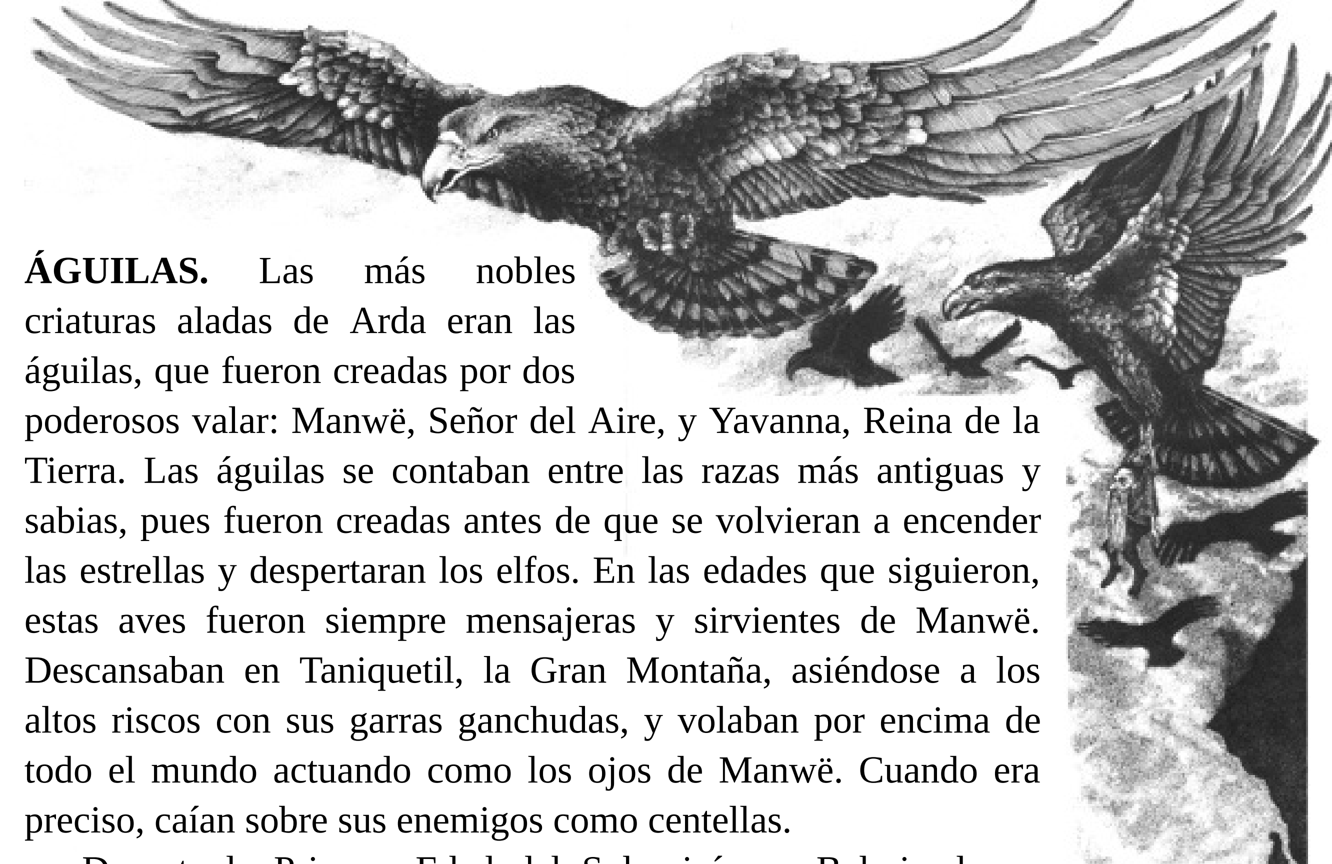

CRONOLOGÍA DE LOS REINOS DE LA TIERRA MEDIA EN LAS EDADES DEL SOL
PRIMERA EDAD
SEGUNDA EDAD
TERCERA EDAD
CUARTA EDAD
BELERIAND reino de los edain
NÚMENOR reino de los dúnedain
32
Caída de Númenor
3320
ARNOR reino septentrional de los dúnedain
GONDOR reino meridional de los dúnedain
Gobierno de los capitanes dúnedain
1975
Gobierno de los senescales de Gondor
2050
Reunificación reino de los dúnedain
3019
2280
UMBAR reino de los númenóreanos negros
933
1448
UMBAR reino de los corsarios
RHOVANION reino de los hombres del norte
ÉOTHÉOD reino de los éothéod
1977
2510
ROHAN reino de los rohirrim
BELERIAND reino de los orientales
guerra de la Cólera
RHÛN reino de los orientales
500
HARAD reino de los haradrim
ANDUIN asentamientos hobbit
1050
1601
LA COMARCA reino de los hobbits
DORIATH reino de los sindar
LOTHLÓRIEN reino de los galadrim
3021
guerra de las Joyas
LINDON y PUERTOS GRISES reinos de los noldor y sindar
LINDON y PUERTOS GRISES reinos de los eldar
BELERIAND reino de los noldor
EREGION (ACEBEDA) reino de los gwaith-i-mírdain
1697
guerra de Sauron y los Elfos
IMLADRIS (RIVENDEL) reino de los elfos
750
BOSQUE VERDE (BOSQUE NEGRO) reino de los elfos
EREBOR reino de los enanos
1999
dragón en Erebor
2770
2941
KHAZAD-DÛM (MORIA) reino de los enanos
40
balrog en Moria
1980
3019
BELEGOST reino de los enanos
hundimiento de Beleriand
MONTAÑAS GRISES reino de los enanos
2210
2570
dragones en las Montañas Grises
COLINAS DE HIERRO reino de los enanos
2590
NOGROD reino de los enanos
ANGBAND reino de Melkor
guerra de la Cólera
DOL GULDUR reino de Sauron
1050
3019
MORDOR reino de Sauron
1000
Última Alianza de elfos y hombres
3441
1640
MORDOR reino de Sauron
guerra del Anillo
ANGMAR reino del rey brujo
1300
1975
batalla de Fornost
MINAS MORGUL reino del rey brujo
2002
REINOS DE LOS HOMBRES, HOBBITS, ELFOS, ENANOS Y PODERES OSCUROS


CRONOLOGÍA DE LOS REINOS DE LA
PRIMERA EDAD
SEGUNDA EDAD
BELERIAND reino de los edain
NÚMENOR reino de los dúnedain
32
2280
RHOVANION reino de los hombres del norte
BELERIAND
reino de los orientales
guerra de la Cólera
RHÛN reino de los orientales
500
HARAD reino de los haradrim
DORIATH reino de los sindar
guerra de las Joyas
LINDON y PUERTOS GRISES reinos de los noldor y sindar
BELERIAND reino de los noldor
EREGION (ACEBEDA)
reino de los
gwaith-i-mírdain
1697
guerra de Sauron y los Elfos
750
KHAZAD-DÛM (MORIA) reino de los enanos
40
BELEGOST reino de los enanos
hundimiento de Beleriand
NOGROD reino de los enanos
ANGBAND reino de Melkor
guerra de la Cólera
MORDOR reino de Sauron
1000
REINOS DE LOS HOMBRES, HOBBITS,


TIERRA MEDIA EN LAS EDADES DEL SOL
TERCERA EDAD
CUARTA EDAD
ARNOR reino septentrional de los dúnedain
Gobierno de los capitanes dúnedain
Reunificación reino de los dúnedain
Caída de Númenor
3320
1975
GONDOR reino meridional de los dúnedain
Gobierno de los senescales de Gondor
2050
3019
UMBAR reino de los númenóreanos negros
933
1448
UMBAR reino de los corsarios
ÉOTHÉOD reino de los éothéod
ROHAN reino de los rohirrim
1977
2510
ANDUIN asentamientos hobbit
LA COMARCA reino de los hobbits
1050
1601
LOTHLÓRIEN reino de los galadrim
3021
LINDON y PUERTOS GRISES reinos de los eldar
IMLADRIS (RIVENDEL) reino de los elfos
BOSQUE VERDE (BOSQUE NEGRO) reino de los elfos
EREBOR reino de los enanos
dragón en Erebor
1999
2770
2941
balrog en Moria
3019
MONTAÑAS GRISES reino de los enanos
1980
dragones en las Montañas Grises
2210
2570
COLINAS DE HIERRO reino de los enanos
2590
DOL GULDUR reino de Sauron
1050
3019
1640
MORDOR reino de Sauron
Última Alianza de elfos y hombres
3441
guerra del Anillo
ANGMAR reino del rey brujo
MINAS MORGUL reino del rey brujo
1300
1975
2002
batalla de Fornost
ELFOS, ENANOS Y PODERES OSCUROS

BESTIARIO DE LOS ANIMALES, MONSTRUOS, RAZAS, DEIDADES Y FLORA





ÁGUILAS. Las más nobles criaturas aladas de Arda eran las águilas, que fueron creadas por dos poderosos valar: Manwë, Señor del Aire, y Yavanna, Reina de la Tierra. Las águilas se contaban entre las razas más antiguas y sabias, pues fueron creadas antes de que se volvieran a encender las estrellas y despertaran los elfos. En las edades que siguieron, estas aves fueron siempre mensajeras y sirvientes de Manwë. Descansaban en Taniquetil, la Gran Montaña, asiéndose a los altos riscos con sus garras ganchudas, y volaban por encima de todo el mundo actuando como los ojos de Manwë. Cuando era preciso, caían sobre sus enemigos como centellas.

Durante la Primera Edad del Sol, vivía en Beleriand una fornida especie de esta raza. Se llamaban águilas de las Montañas Circundantes y habitaban en elevados nidos construidos en las cumbres de Crissaegrim.

Estas águilas eran famosas por sus hazañas en la guerra de las Joyas. Su jefe era Thorondor, la más grande y majestuosa de estas aves. Las alas de Thorondor medían treinta brazas de envergadura y era más veloz que el más intenso viento tempestuoso. Thorondor era fuerte e intrépida y luchaba constantemente contra las criaturas malignas de la Tierra.

Fue Thorondor quien rescató a Maedhros, el señor noldor, de un pico de Thangorodrim. Asimismo transportó el cuerpo maltrecho del rey Fingolfin desde Angband y hendió el rostro de Morgoth con sus largas uñas.

En la búsqueda del Silmaril, Thorondor rescató de Angband tanto a Beren como a Lúthien. Y, si bien Gondolin cayó finalmente víctima de la traición, las águilas custodiaron con gran celo aquel recóndito reino noldor durante muchos siglos.

Thorondor y su pueblo se hicieron merecedores de la mayor gloria en la guerra de la Cólera. En el «Quenta Silmarillion» se narra cómo vencieron las águilas en la Gran Batalla, librada contra el más terrible de los enemigos: los dragones de fuego alados.

En la Tercera Edad del Sol, Gwaihir, el Señor del Viento, gobernaba a las águilas de la Tierra Media.

Aun cuando no era ni la mitad de grande que la menor de las águilas de la Primera Edad, era la mayor criatura alada de la Tercera Edad.

Los fieles súbditos de Gwaihir, las águilas de las Montañas Nubladas, eran fieros

y muy temidos por los Poderes Oscuros.

El largo relato de la búsqueda y la guerra del Anillo narra cómo Gwaihir, junto con su hermano Landroval y un tal Meneldor el Veloz, solían avanzar combatiendo con las huestes aladas. Las águilas de las Montañas Nubladas realizaron grandes hazañas. Entre sus logros se puede contar su colaboración en la muerte del dragón de Erebor y, posteriormente, en la derrota de los orcos en la batalla de los Cinco Ejércitos. También rescataron al mago Gandalf y a los hobbits Portadores del Anillo, y participaron en la última batalla de la guerra del Anillo ante la Puerta Negra de Mordor.

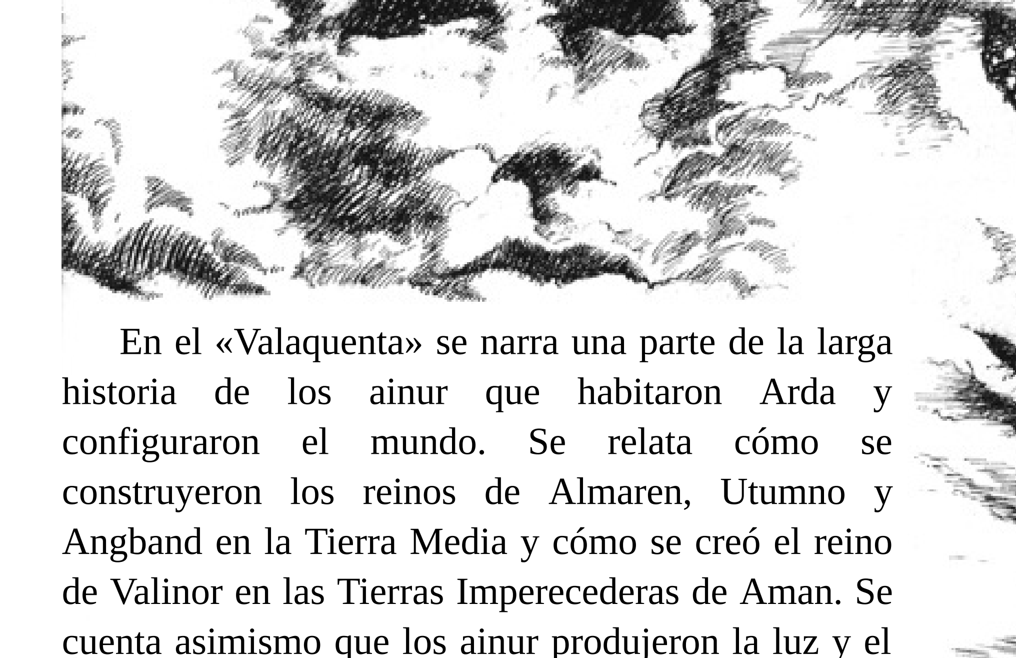


AINUR. Al principio estaba Eru, el Único, que en élfico se llamaba Ilúvatar, y que vivía en el Vacío. Como se relata en el «Ainulindalë», Ilúvatar engendró Pensamientos a los que infundió vida eterna mediante el poder de la Llama Imperecedera. Él mismo les puso por nombre ainur, los «sagrados». Éstos constituyeron la primera raza y habitaron los Palacios Intemporales que Ilúvatar había creado para ellos.

Los ainur eran espíritus poderosos y todos fueron dotados de una potente voz que les permitía cantar ante Ilúvatar para complacerlo. Cuando éste hubo oído cantar a cada uno de ellos, los llamó a su presencia y les propuso cantar juntos. Esto es lo que en los relatos se llama Música de los ainur, en la cual se elaboraban grandes temas mientras los espíritus individuales buscaban la supremacía o la armonía según su naturaleza. Algunos demostraron ser mejores que otros; unos eran fuertes en bondad, otros en maldad. Sin embargo, al final, aunque la batalla del sonido fue terrible, la Música resultó magnífica y hermosa. A partir de esta armonía y esta lucha, Ilúvatar creó una visión que adoptó forma de globo en el Vacío. Con una palabra y la Llama Imperecedera creó entonces Eá, «el mundo que es»; los elfos y los hombres lo llamaron después Arda, la Tierra. La Música se convirtió en el Destino de Arda y a él estaba vinculado el sino de todas las razas, excepto el de la tardía raza de los hombres, cuyo fin no conocía nadie más que Ilúvatar.

Así, después de la creación de Arda, algunos ainur bajaron a ese mundo recién creado, donde a partir de entonces se les conoció como Poderes de Arda. Posteriormente, los hombres los creyeron dioses. Aquéllos que eran buenos se

guiaban por su conocimiento de la voluntad de Ilúvatar, mientras que los demás se esforzaban por alcanzar sus propios fines. Si bien en los Palacios Intemporales había seres hechos de espíritu puro, en Arda su poder estaba limitado por los confines del tiempo y del reducido espacio del mundo. Además, una vez allí adoptaron formas distintas, cada uno según su naturaleza y los elementos que eran de su agrado, y, si bien no estaban ligados a una forma visible, solían llevar tal aspecto como si fuera una prenda de vestir; en edades posteriores los elfos y los hombres los conocieron bajo esas formas.



En el «Valaquenta» se narra una parte de la larga historia de los ainur que habitaron Arda y configuraron el mundo. Se relata cómo se construyeron los reinos de Almaren, Utumno y Angband en la Tierra Media y cómo se creó el reino de Valinor en las Tierras Imperecederas de Aman. Se cuenta asimismo que los ainur produjeron la luz y el cómputo del tiempo y que luego estallaron entre ellos terribles guerras que estremecieron Arda. Aparecen también los nombres y formas de muchos de los individuos más poderosos de la raza.

En Arda, los elfos dividieron esta raza en los valar y los maiar. Los ainur que se cuentan entre los valar son: Manwë, Rey del Viento; Varda, Reina de las Estrellas; Ulmo, Señor de las Aguas; Nienna, la Plañidera; Aulë, el Herrero; Yavanna, Dadora de Frutos; Oromë, Dios del Bosque; Vána, la Siempre Joven; Mandos, el Guardián de los Muertos; Vairë, la Tejedora; Lórien, Maestro de los Sueños; Estë, la Curadora; Tulkas, el Luchador; Nessa, la Bailarina, y Melkor, luego llamado Morgoth, el Enemigo Oscuro.

Muchos de los ainur eran maiar, pero sólo unos pocos aparecen en las historias que han llegado hasta los hombres: Eönwë, el Heraldo de Manwë; Ilmarë, Doncella de Varda; Ossë, Señor de las Olas; Uinen, Señora de los Mares en calma; Melian, Reina de los sindar; Anar, el Sol; Isil, la Luna; Sauron, el Hechicero; Gothmog, Señor de los balrogs, y Olórin (Gandalf), Radagast y Curunír (Saruman), los Magos. En los relatos de la Tierra Media aparecen otros que quizá fueron también maiar: Thuringwethil, la Vampiro; Ungoliant, la Araña; Draugluin, el Licántropo; Baya de Oro, Hija del Río, e Iarwain Ben-adar (Tom Bombadil).

Como se ha dicho, sólo algunos ainur bajaron a Arda. La mayor parte ha vivido siempre en los Palacios Intemporales, pero se ha profetizado que cuando se produzca el fin del mundo los valar y los maiar se reunirán con los suyos, y entre los que regresen estarán también los eruhíni, hijos de Iúvatar, que nacieron en Arda. Y nuevamente sonará la Gran Música, con más fuerza que la primera vez, y será una Música perfecta, llena de sabiduría, tristeza e incomparable hermosura.



ALBOS. Según los relatos que han llegado hasta nosotros, existían tres ramas del pueblo hobbit llamado Mediano: los albos, los fuertes y los pelosos.

Los albos vivían en los bosques y eran los más sabios en las artes del canto y la poesía. Según los cánones hobbit, eran altos y tenían el cabello y la tez claros. Eran menos numerosos que las demás ramas, pero más aventureros e inclinados a dar muestras de su arrojo. En consecuencia, los albos solían ser los dirigentes de su pueblo y buscaban la compañía y el consejo de los elfos. En el año 1601 de la Tercera Edad, los hermanos albos Marcho y Blanco fundaron la Comarca. Todos los miembros de las familias Tuk, Brandigamo y Bolsón que se convirtieron en famosos héroes del gran conflicto de la guerra del Anillo tenían fuertes vínculos de sangre con la rama de los albos.

ALFIRIN. Una de las innumerables canciones tristes cantadas por los elfos grises de la Tierra Media habla de una flor, llamada *alfirin*, que tenía forma de campánula dorada y crecía en la verde llanura de Lebennin, cerca del delta del Anduin, el Gran Río. Al contemplarlas en el campo, agitadas por la brisa marina, se estremecían los corazones de los eldar y despertaba la añoranza del mar que siempre empujaba hacia el oeste a estos hijos de las estrellas, cruzando Belegaer, el Gran Mar, hasta las tierras habitadas por sus inmortales hermanos.

En la mente de los elfos, las *alfirin* eran reproducciones en miniatura de las grandes campanas de Valinor, que siempre tañen en los oídos de los bienaventurados de las Tierras Imperecederas.

ALTOS ELFOS. De todos los elfos, los más poderosos eran aquellos eldar, que fueron los primeros en alcanzar las orillas de Aman, las Tierras Imperecederas, en la época de los Árboles de los valar. Se llamaban altos elfos y fueron los que llegaron al lugar denominado Hogar de los elfos, donde los valar y los maiar les concedieron gran sabiduría, prudencia y habilidad.

Una buena parte todavía vive allí, aunque los Árboles han sido destruidos y las Tierras Imperecederas han sido apartadas de los Círculos del Mundo sin que sea posible acceder a ellas por ningún medio humano.



AMANYAR. En la época de los Árboles de los valar muchos pueblos élficos realizaron el Gran Viaje desde la Tierra Media hasta el continente de las Tierras Imperecederas, que también se conoce como Aman. A partir de entonces, en las Edades de las Estrellas y del Sol, los elfos siguieron llegando a Aman, y todos los que alcanzaban las Tierras Imperecederas tarde o temprano eran llamados amanyar, «los de Aman».

APANÓNAR. Cuando salió el Sol en Arda por primera vez y su luz iluminó por completo el territorio de Hildórien, al este de la Tierra Media, nació una raza de seres mortales. Era la raza de los HOMBRES, que también fueron denominados apanónar, que quiere decir «nacido después», puesto que no se trataba de las primeras criaturas hablantes que llegaron a Arda.

Los elfos, los enanos, los ents, y las malvadas razas de los orcos y los trolls llevaban ya muchas edades en el mundo cuando llegaron los hombres.

ARAÑAS. Las grandes arañas se encuentran entre los seres más inmundos que jamás habitaron Arda. Eran enormes, oscuras y las corroía la envidia, la codicia y el veneno de la maldad.

El mayor de los gigantescos seres que adoptaron forma de araña era Ungoliant, un espíritu poderoso y perverso que entró en el mundo antes de que se crearan los Árboles de los valar. Ungoliant vivió en soledad durante mucho tiempo en los páramos de Avathar, entre las montañas Pelóri y el mar frío y opaco del sur. Era un ser temible y vil capaz de tejer una telaraña de oscuridad llamada Noluz de Ungoliant, impenetrable hasta para los ojos de Manwë, Rey del Viento.

La gran araña Ungoliant fue la criatura más infame, pues llegó a Valinor con Melkor y destruyó los Árboles de los valar. Además, no contenta con eso, mientras devoraba la luz de los Árboles, trató de capturar también a Melkor. De no haber llegado los demonios de fuego llamados balrogs, que la azotaron con sus látigos de llamas, quizás hubiera devorado al propio Señor de la Oscuridad.

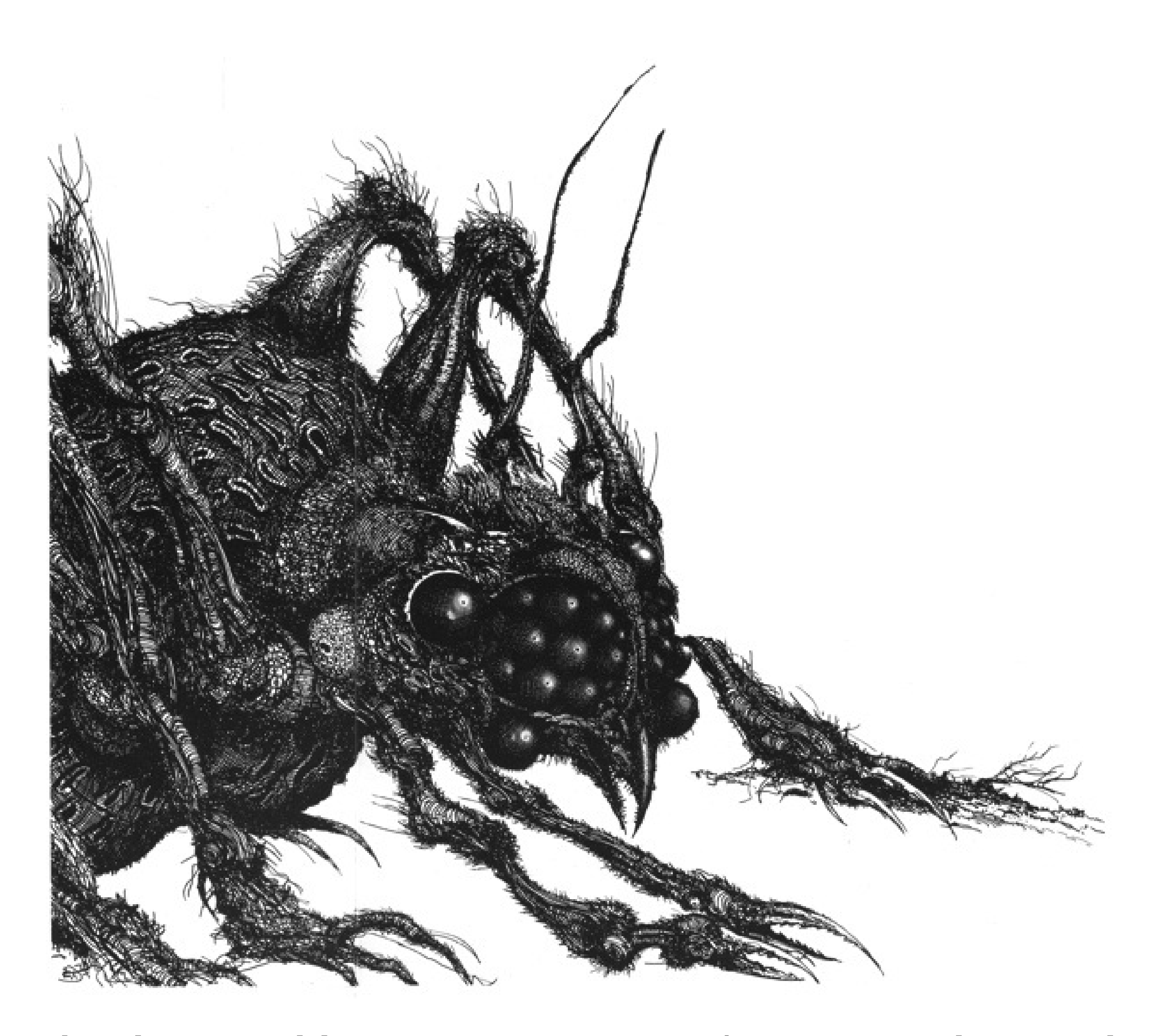
Pero llegaron los balrogs y expulsaron a Ungoliant del norte. De esta forma, el manto de oscuridad alcanzó Beleriand y entró en el lugar denominado Nan

Dungortheb, «valle de la muerte terrible», donde vivían otros monstruos de su raza. Si bien no eran ni tan grandes ni tan poderosas como Ungoliant, esas arañas tenían también una fuerza inconmensurable, pues Melkor las había criado hacía tiempo entre los monstruos malignos que aparecieron con anterioridad a la luz de los Árboles. Ungoliant vivió con ellas y pocos fueron los elfos o los hombres que osaron penetrar en aquel valle.

Sin embargo, puede que Ungoliant fuera un espíritu demasiado maligno para el mundo. Con el tiempo dejó Beleriand para trasladarse a las tierras del sur a la búsqueda de todo lo que podía comer, pues su glotonería era temible, y se dice que llevada de su voracidad terminó devorándose a sí misma en los desiertos meridionales. Sus numerosas hijas vivieron en Nan Dungortheb durante toda la Primera Edad del Sol, pero se dice que muy pocas pudieron escapar al empuje de las aguas cuando la tierra se quebró durante la guerra de la Cólera.

Pero entre esas pocas estaba uno de los vástagos mayores, la llamada Ella-Laraña, que junto con unas cuantas arañas menores cruzó las Montañas Azules y encontró cobijo en las Montañas Sombrías, que circundaban el reino de Mordor.

Las arañas volvieron a cobrar fuerza en los pasos montañosos de aquel siniestro lugar, y en la Tercera Edad del Sol entraron en el Gran Bosque Verde, al que pusieron cerco con sus telarañas para oscurecerlo, por lo cual pasó a llamarse Bosque Negro.



Si bien las arañas del Bosque Negro no constituían sino copias diminutas de sus enormes antepasados, eran numerosas y su sabiduría en el vil arte de tender trampas era inconmensurable. Hablaban tanto la lengua negra como la lengua común de los hombres, pero a la manera de los orcos, es decir, llena de palabras groseras y malintencionadas.

Después de la Primera Edad del Sol, sólo Ella-Laraña se aproximó a la majestuosidad de Ungoliant. Vivía en un lugar llamado Cirith Ungol, «paso de las arañas», de las Montañas Sombrías, que habitó durante dos edades y, aun cuando entraron en su reino muchos guerreros dúnedain y elfos, ninguno pudo hacerle frente y los devoró a todos.

Al igual que su madre, tendía redes negras y su vientre vomitaba oscuridad. También lanzaba veneno por el enorme pico y por las antenas, y cada una de sus patas, llenas de nudos y articulaciones, terminaba en una larga tenaza de hierro. Su cuerpo era como un saco de gruesa piel, negro e hinchado.

El único punto vulnerable de la bestia era el gran racimo globuloso de los ojos. Su vasto cuerpo estaba cubierto de manchas negras y de él surgían peludas púas de acero. El vientre, aclarado por vetas de baba verde, fosforescía de venenos sépticos. Aun siendo grande y fuerte, la larga vida de Ella-Laraña llegó a su fin, antes de que

terminara la Tercera Edad, de la inesperada mano del hobbit Samsagaz Gamyi, el menos poderoso, en realidad, de todos los seres que lucharon contra ella.

El hobbit le cegó uno de los grandes ojos y, por su propio impulso, Ella-Laraña se empaló a sí misma en la hoja élfica de Sam. Antes del fin de la Tercera Edad, ya habían desaparecido del mundo la mayoría de las grandes arañas, porque después de que Ella-Laraña recibiera la herida mortal fueron destruidos Mordor y Dol Guldur y perecieron las arañas de las Montañas Sombrías y del Bosque Negro.

ARATAR. Entre los Poderes de Arda se hallan los valar, ocho de los cuales reciben el nombre de aratar, «los exaltados». Su poderío supera con amplitud al de todos los demás de las Tierras Imperecederas. Manwë. el Rey del Viento, y Varda, la Reina de las Estrellas, son dos aratar que viven en Ilmarin, las «mansiones de los altos aires» de Taniquetil. Otros dos, llamados Aulë el Herrero y Mandos el Juez, viven en estancias subterráneas, mientras que Yavanna, que es la Reina de la Tierra, y Oromë, el Señor del Bosque, viven al aire libre. Otro es Ulmo, el Señor de las Aguas, que habita los mares. El último aratar es Nienna, la Plañidera, que mora en una gran casa del lado occidental desde la cual contempla la Puerta de la Noche.

ÁRBOLES DE LOS VALAR. De las semillas creadas por Yavanna, Reina de la Tierra, crecieron en las Edades de las Lámparas los árboles de los grandes bosques de Arda. Muchos eran los mismos que conocemos hoy; sin embargo, en aquella época eran más altos y más gruesos. Había robles, arraclanes, serbales, abetos, hayas (que se llamaban *neldoreth*), abedules (llamados *brethil*) y acebos (llamados *region*). Pero existían asimismo otros que ahora han desaparecido del mundo: el aureorrojizo *culumalda* de Ithilien y el dorado *mallorn*, el árbol más alto de la Tierra Media, que se alzaba en Lothlórien.

Sin embargo, los más sorprendentes y hermosos de todos los árboles que hayan crecido jamás fueron los dos Árboles de los valar, que aparecieron después de las Edades de las Lámparas. Una vez Melkor hubo destruido las Lámparas de los valar, que habían iluminado el mundo entero, los valar abandonaron la Tierra Media y se trasladaron a las Tierras Imperecederas. Allí fundaron un segundo reino que llamaron Valinor, y Yavanna, Dadora de Frutos, se sentó en el montículo verde de Ezellohar, próximo a la puerta dorada occidental de Valimar, y se puso a cantar mientras los valar permanecían sentados en sus tronos del Anillo del Juicio, y Nienna la Plañidera regaba en silencio la Tierra con sus lágrimas. Según se cuenta, en primer lugar nació un árbol de plata y luego un árbol de oro, resplandecientes de luz, que crecieron hasta alcanzar la altura de los montes de Aulë. El árbol de más edad era Telperion, cuyas hojas eran verde oscuro y plata. En sus ramas brotaban flores argénteas que desprendían un rocío plateado. En alabanza, Telperion fue llamado también Ninquelótë y Silpion. Laurelin, el más joven de los Árboles de los valar, era la

«canción de oro». Sus hojas, aunque verde pálido, estaban ribeteadas de oro; las flores eran como trompetas y llamas doradas, y de sus ramas caía una lluvia de luz áurea. En alabanza, Laurelin fue llamado también Culúrien y Malinalda, el «árbol dorado».

Así pues, éstos eran los dos Árboles que se alzaban en las Tierras Imperecederas e iluminaban el paisaje de oro y plata. El cómputo del tiempo se basó en el ritmo de la luz de los Árboles de los valar, pues hasta entonces no se había medido nunca, y de esta forma se iniciaron los días y los años de los Árboles, que fueron muchas y largas edades, mucho más largas que los Años de las Estrellas y del Sol. La luz de los Árboles gemelos de las Tierras Imperecederas era eterna, y los que vivían bajo su influjo se ennoblecían y alcanzaban una inmensa sabiduría.





Bajo su luz, los valar vivían dichosos mientras la Tierra Media se hallaba hundida en la oscuridad y Melkor reforzaba el poder de su reino de Utumno y su arsenal de Angband. No obstante, al cabo de un tiempo, Varda, que excavaba pozos debajo de los Árboles para recoger el rocío de la luz, tomó la luz plateada de Telperion, ascendió a la cúpula de los cielos y volvió a encender las apagadas estrellas. El resplandor fue todavía más intenso, y los malvados siervos de Melkor se amedrentaron en la Tierra Media, pues la luz de las estrellas caía ahora sobre

ellos como flechas o como dagas de hielo que les causaron profundas heridas. Los elfos vinieron al mundo bajo esta luz de las estrellas, que los despertó alegremente.

Si bien la vida de los Árboles de los valar fue larga, su fin fue trágico y desastroso, pues, según se cuenta, Melkor hizo un pacto con Ungoliant: se acercaron ocultos por la Noluz de la araña, hendieron los Árboles y chuparon su savia hasta que quedaron resecos. Su luz se extinguió y no quedó de ellos más que unos troncos destrozados y unas ennegrecidas y envenenadas raíces. La araña Ungoliant vació y devoró también los pozos de luz y una terrible oscuridad cayó sobre Valinor. Así, la luz de los Árboles desapareció del mundo entero, excepto de las tres joyas llamadas Silmarils que habían creado los elfos de Eldamar, en las cuales se conservó sólo un poco. Pero Melkor, aunque no las destruyó, se llevó también estas gemas, y estos Silmarils fueron la causa de la larga y desastrosa guerra de las Joyas, que se libró durante toda la edad siguiente.

Entristecidos, los valar regresaron a los Árboles y volvieron a llamar a Yavanna y a Nienna. Yavanna entonó la canción verde sobre los Árboles muertos y Nienna derramó lágrimas desconsoladas; de los carbonizados restos brotó un único fruto dorado y una única flor plateada, que recibieron los nombres de Anar, el Fuego de Oro, e Isil, la Refulgente. El «Narsilion» narra cómo Aulë el Herrero fabricó grandes faroles en torno a estas radiantes luces para que no se apagaran. Manwë los consagró y Varda los elevó a los cielos y les asignó un recorrido sobre todas las tierras de Arda. De esta forma, los pequeños fragmentos de la luz viva de los Árboles de los valar vinieron al mundo y fueron llamados Sol y Luna. Arien, el espíritu maia del fuego, conduce al Sol, Anar, que se llama también Vása, «corazón de fuego»; y Tilion, el cazador maia, conduce a la Luna, Isil, la flor plateada, que también se llama Rána.

Los Árboles no permanecieron en el mundo tan sólo gracias a esta luz, pues Yavanna creó el árbol Galathilion a imagen de Telperion, aunque no irradiaba luz. Entregó este árbol a los elfos de Tirion, que lo conocieron como el Árbol Blanco de los eldar. En Eldamar crecieron y todavía siguen creciendo muchos otros árboles nacidos de sus semillas. Uno de ellos era Celeborn, que floreció en Tol Eressëa y del cual provenía la semilla que entregaron los elfos a los hombres de Númenor y que luego se convertiría en el árbol llamado Nimloth el Blanco, el Árbol Blanco de Númenor, que creció en el patio real hasta que el rey Ar-Pharazôn lo destruyó. Con ese acto, la isla de Númenor quedó condenada. Sin embargo, los príncipes de Andúnië habían extraído ya un vástago de Nimloth, y antes de la caída de Númenor un príncipe llamado Elendil el Alto llevó ese vástago a la Tierra Media. Su hijo plantó el descendiente de Nimloth en Minas Ithil, en Gondor, y los Árboles Blancos de Gondor crecieron allí hasta la Cuarta Edad del Sol. Si bien por tres veces un árbol blanco murió a causa de una plaga o de la guerra, siempre se encontraba algún vástago y la línea sucesoria no se interrumpió nunca. Estos Árboles Blancos

constituían para los hombres mortales un vínculo vivo con los tiempos más antiguos de las Tierras Imperecederas, así como un símbolo de la nobleza, la sabiduría y la bondad de los valar.

ASËA ARANION. Desde la morada de los númenóreanos llegó a la Tierra Media una hierba de mágicos poderes curativos. En la lengua de los altos elfos, dicha hierba se llamaba *asëa aranion*, «hojas de reyes», debido a los especiales poderes que poseía en manos de los reyes de Númenórë. Más comúnmente, era conocida entre los elfos como ATHELAS; en oestron, lengua común de los hombres, se llamaba simplemente hierba de reyes.

ATANATÁRI. De la raza de los hombres, hubo algunos que, en la Primera Edad del Sol, salieron del este de la Tierra Media, se dirigieron al oeste y al norte y llegaron al reino de Beleriand, donde vivían los elfos noldor y sindar. Los noldor les llamaron atanatári, «padres de los hombres», aunque el más frecuente era el nombre sindarin: EDAIN.

Estos hombres aprendieron muchas cosas de los sabios elfos que habían llegado recientemente de Aman, la tierra de la luz, y habían sido discípulos de los Poderes de Arda, muy temidos por los hombres y adorados como dioses. Así pues, los atanatári eran verdaderamente los padres de su raza, ya que, si bien con posterioridad llegaron otros hombres procedentes del este, donde habían aprendido mucho de los elfos oscuros de esas tierras, su sabiduría popular no era comparable con la aprendida por los atanatári de los calaquendi. Por esta razón se encomendó a los atanatári la tarea de convertirse en maestros de todo su pueblo en las Edades del Sol que habrían de seguir. Gran parte de lo más grande y noble de todos los hombres tiene su origen en estos antepasados.

ATANI. De todos los hombres de la Primera Edad del Sol, los más poderosos eran los atani de las Tres Casas de Amigos de los elfos, que vivían en Beleriand. Incluso para los eldar, las hazañas de estos mortales en la guerra de las Joyas fueron importantísimas. En el «Quenta Silmarillion» se narran numerosas andanzas suyas: cómo mató Húrín a setenta trolls y soportó la tortura de Morgoth; cómo asesinó Túrin a Glaurung, Padre de los Dragones; cómo arrancó Beren un Silmaril de la corona de Morgoth, y cómo surcó los cielos en su navío Eärendil el Marinero. A través de los atani los hombres se ennoblecieron por primera vez mediante la mezcla de sangre élfica, pues en la Primera Edad fueron tres las veces que un señor atani se casó con una princesa élfica: Beren desposó a Lúthien, Tuor a Idril y Eärendil a Elwing. Así pues, los atani eran los más nobles y fuertes de los hombres, y enseñaron lo mucho que habían aprendido de los elfos a sus descendientes y a los hombres menores que los sucedieron.

No obstante, los noldor sólo aplicaron el nombre de atani a los hombres de las Tres Casas durante poco tiempo. Su verdadero significado es Segundos Nacidos, denominación que abarcaba a toda la raza de mortales procedente del este de la Tierra Media. Pues, de la misma manera en que los elfos, que llegaron al mundo en la época en que volvieron a encenderse las estrellas, se llamaban Primeros Nacidos, así los hombres, que llegaron en la época de la salida del Sol, se llamaban Segundos Nacidos, o atani.

Con el tiempo, el nombre de atani desapareció por completo, pues la lengua que utilizaban los elfos noldorin era poco empleada en las Tierras Mortales. Los hombres de las Tres Casas pasaron entonces a ser conocidos como EDAIN en la lengua más extendida, el sindarin de los elfos grises, y éste es el nombre que se usa para designar a estos hombres en la mayoría de los relatos de sus hazañas en las tierras perdidas de Beleriand.



ATHELAS. Entre los muchos relatos del «Libro Rojo de la Frontera Oeste» aparece una parte de la rima de los elfos grises que habla de la hierba curativa *athelas*. Con el transcurso del tiempo el significado de estos versos se había perdido para todos menos para los más sabios de los hombres, aunque en la época de la guerra del Anillo continuaba siendo una cura popular para las afecciones del cuerpo.

En los terribles días de la guerra llegó al reino de Gondor Aragorn, hijo de Arathorn, que era un verdadero descendiente de los reyes de Númenórë, de donde procedía la mágica hierba del bosque. En algunos relatos se dice que Aragorn, que tenía los poderes curativos de aquellos reyes, tiraba la hierba de largas hojas en calderas de agua hirviendo y obtenía así su auténtico poder. La fragancia de las huertas, la frescura de la nieve de las cumbres y la luz de una estrella quebrada penetraban en las oscuras habitaciones en que yacían las víctimas de heridas infectadas y de la nigromancia, hasta que volvía a animarlos la vida y la juventud, y el largo trance que los había mantenido postrados se interrumpía antes de conducirlos a la muerte.

Así pues, los hombres llamaron a las *athelas* hojas de reyes, y el hecho de que las usara un verdadero rey de Númenórë fue una señal de que pronto llegaría el fin del mayor mal de Mordor, al este de Gondor, que amenazaba a todos los habitantes de la Tierra Media.

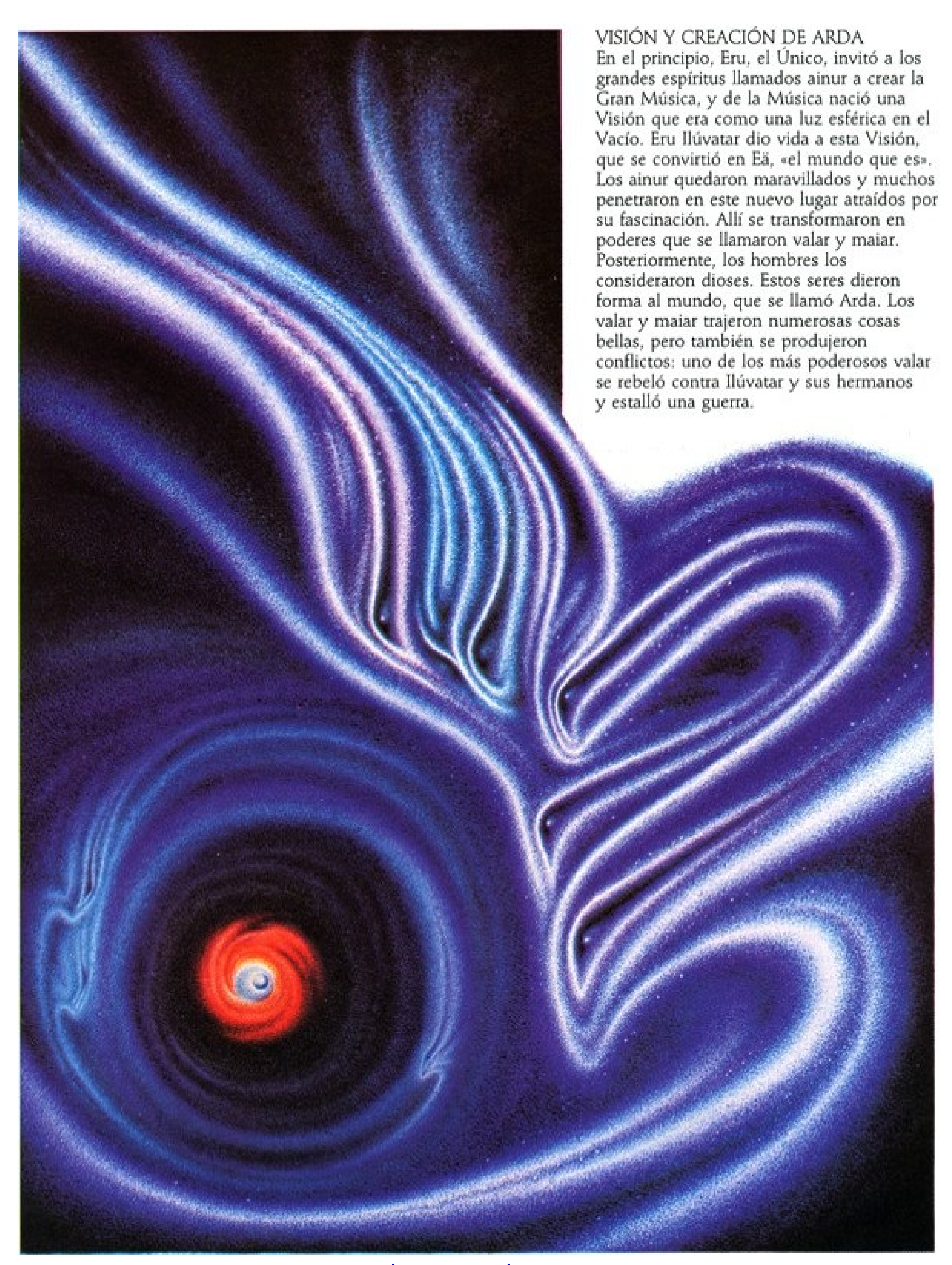
AURIGAS. En el siglo diecinueve de la Tercera Edad del Sol, un pueblo oriental de

las tierras de Rhûn declaró la guerra a los hombres de Gondor. Era un pueblo numeroso y bien armado, equipado con carromatos y cuadrigas de combate arrastradas por caballos —por lo cual los hombres occidentales los llamaron aurigas —, que se enfrentó a los hombres de Gondor en una guerra que duró cien años. La primera batalla se libró en el año 1856 y los aurigas derrocaron a Gondor y a todos sus aliados, los hombres del norte. Mataron al rey Narmacil II, se apoderaron de las tierras de Rhovanion y esclavizaron a todos los hombres del norte que vivían allí.

Los aurigas gobernaron Rhovanion hasta el último año de aquel siglo, en el que los hombres del norte se rebelaron y Calimehtar, el nuevo rey de Gondor, condujo a su ejército hacia septentrión. En el combate librado en Dagorlad, este nuevo rey obligó a los aurigas a retirarse hacia el este hasta Rhûn. Pero la agitación continuó en las fronteras de Gondor y, con la ayuda de los Espectros del Anillo y los haradrim, en 1944 los aurigas volvieron a declarar la guerra a Gondor. Los hombres de Gondor se vieron entonces obligados a dividir su ejército entre el este y el sur. El rey Ondoher se fue al este, donde sus huestes sufrieron un gran descalabro y sus dos hijos fueron asesinados. Pero el ejército del sur derrotó a los haradrim y seguidamente se dirigió al este, donde sorprendió a los victoriosos aurigas y los aniquiló en un acceso de cólera vengativa. Prendieron fuego a sus tiendas y los que no murieron en la batalla del Campamento fueron conducidos a las Ciénagas de los Muertos, donde perecieron. Después de esto el nombre de los aurigas no volvió a aparecer en los anales de occidente y no consta en ningún relato posterior de los elfos ni de los hombres.

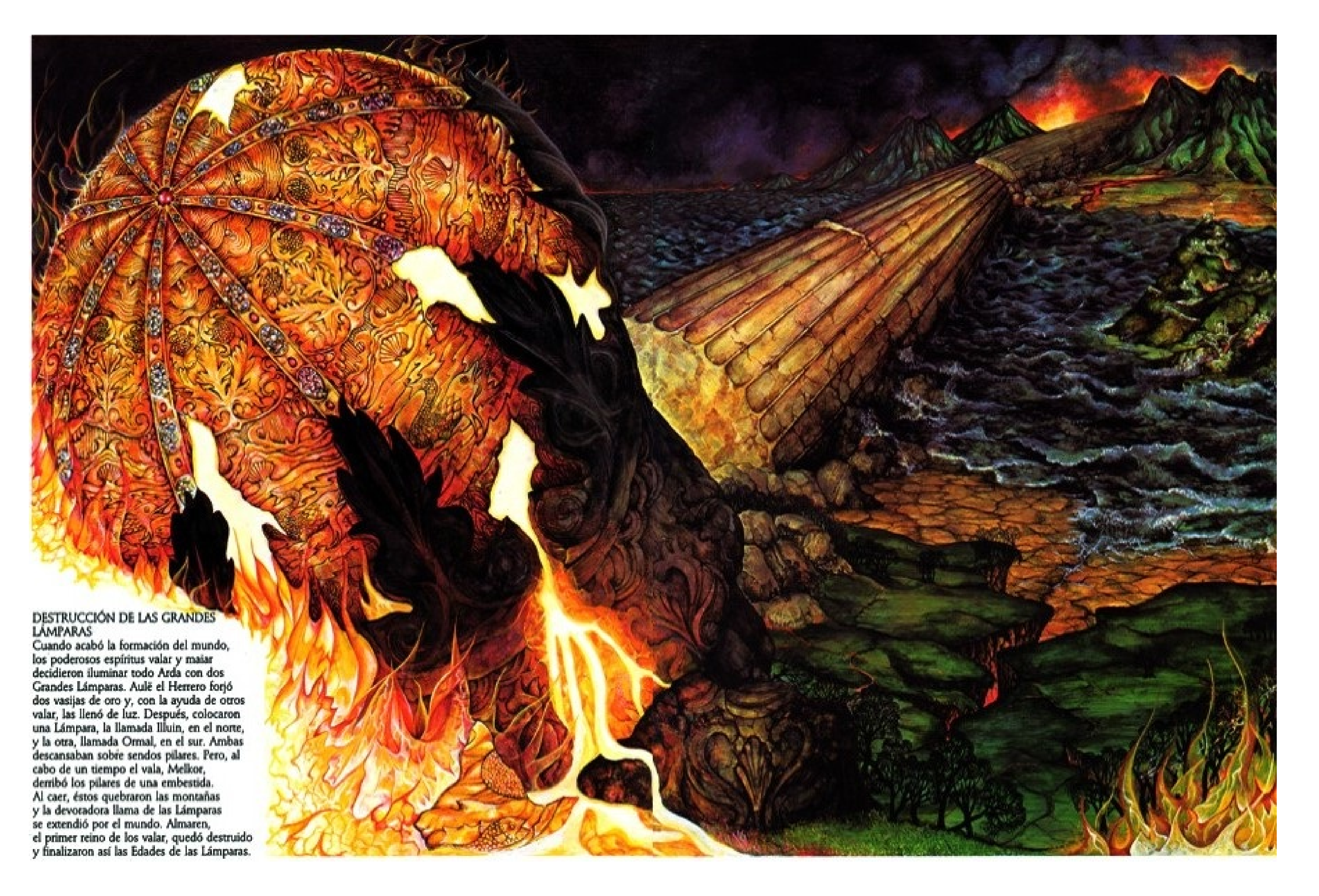
AVARI. En la época del Despertar, todos los elfos vivían al este de la Tierra Media, cerca de Orocarni, las Montañas del Este, y a orillas de Helcar, el mar Interior. Pero con el tiempo llegó la llamada de los valar y todos los elfos tuvieron que escoger entre la luz de las estrellas y la promesa de luz eterna. Los que eligieron la luz eterna y emprendieron el Gran Viaje fueron llamados eldar, mientras que los que se quedaron se llamaron avari, «los renuentes».

Los avari se convirtieron en un pueblo poco poderoso, pues su tierra se vio invadida por la barbarie de los Poderes Oscuros y las razas malvadas, de modo que la población de elfos menguó y se ocultó. Se transformaron en sombras y duendes que los ojos mortales no podían percibir. Vivían siempre cerca de los bosques, no construyeron ciudades y no tuvieron reyes. Posteriormente, en las edades del Sol, los avari fueron llamados elfos silvanos o elfos de los bosques, y algunos se desplazaron hacia el oeste y participaron en las grandes empresas de sus parientes eldar, con los cuales ganaron fuerza y prosperidad durante un tiempo, antes de su decadencia definitiva.



VISIÓN Y CREACIÓN DE ARDA
En el principio, Eru, el Único, invitó a los grandes espíritus llamados ainur a crear la Gran Música, y de la Música nació una Visión que era como una luz esférica en el Vacío. Eru Ilúvatar dio vida a esta Visión, que se convirtió en Eä, «el mundo que es». Los ainur quedaron maravillados y muchos penetraron en este nuevo lugar atraídos por su fascinación. Allí se transformaron en poderes que se llamaron valar y maiar. Posteriormente, los hombres los consideraron dioses. Estos seres dieron forma al mundo, que se llamó Arda. Los valar y maiar trajeron numerosas cosas bellas, pero también se produjeron conflictos: uno de los más poderosos valar se rebeló contra Ilúvatar y sus hermanos y estalló una guerra.

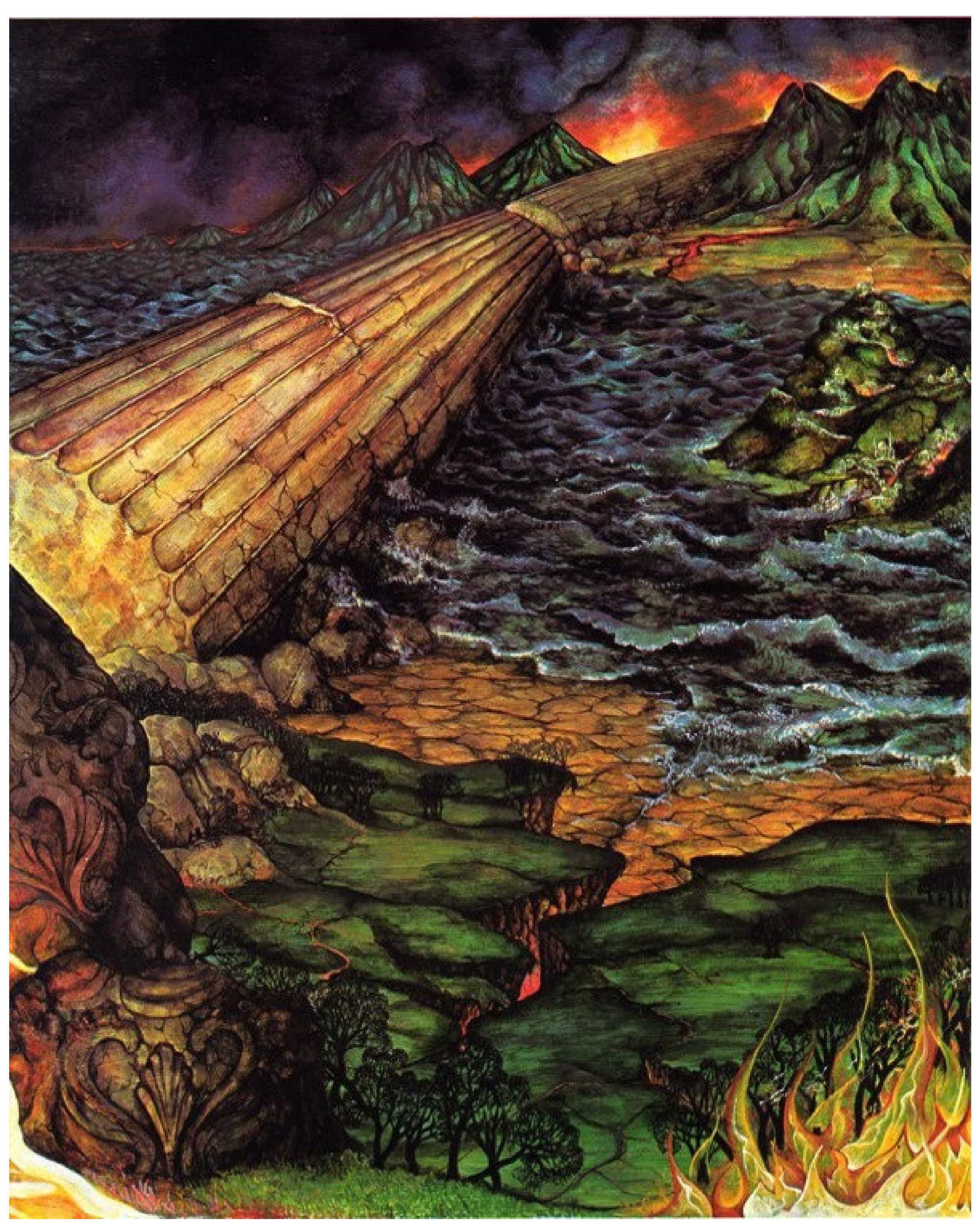
VISIÓN Y CREACIÓN DE ARDA



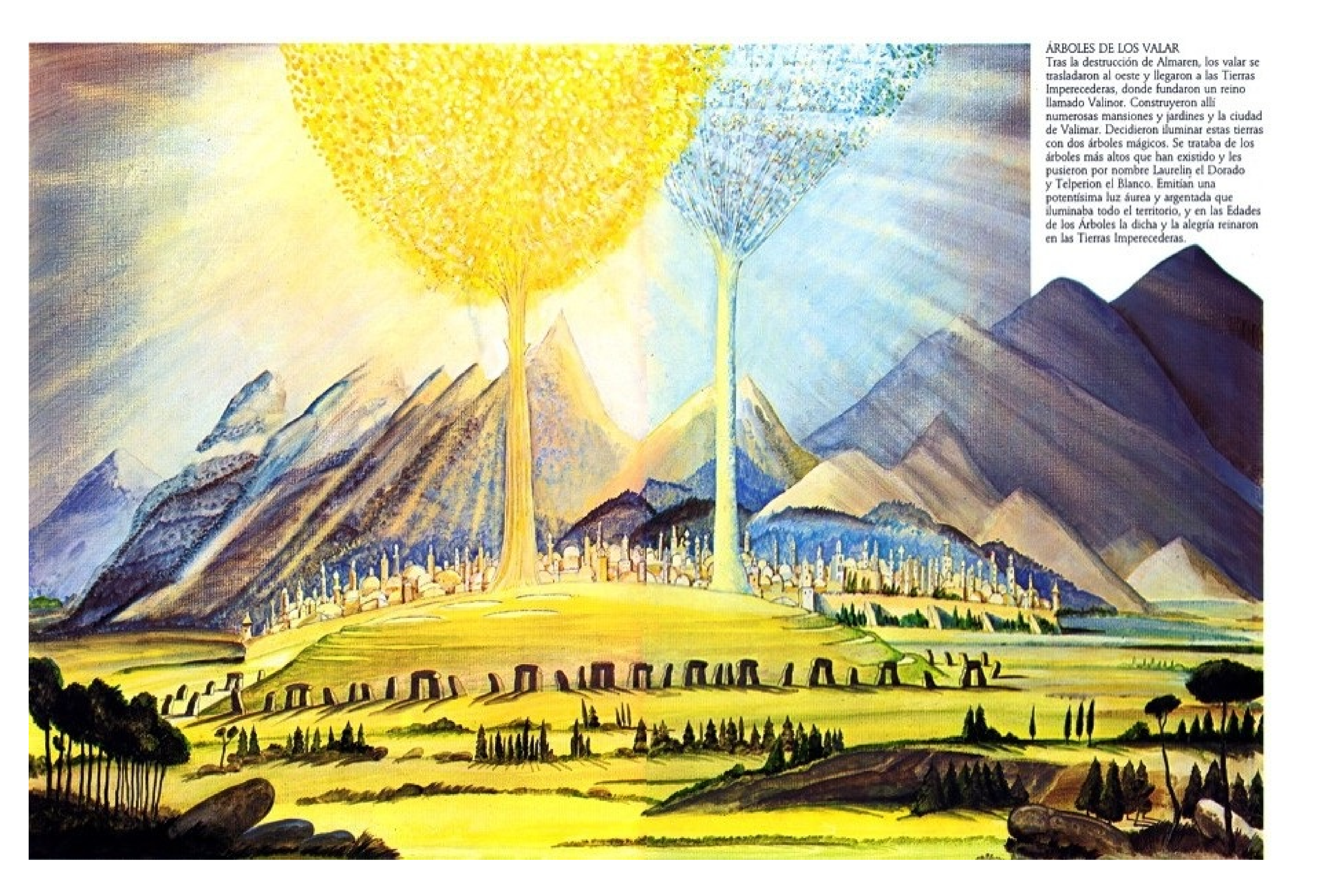
DESTRUCCIÓN DE LAS GRANDES LÁMPARAS
Cuando acabó la formación del mundo, los poderosos espíritus valar y maiar decidieron iluminar todo Arda con dos Grandes Lámparas. Aulë el Herrero forjó dos vasijas de oro y, con la ayuda de otros valar, las llenó de luz. Después, colocaron una Lámpara, la llamada Illuin, en el norte, y la otra, llamada Ormal, en el sur. Ambas descansaban sobre sendos pilares. Pero, al cabo de un tiempo el vala, Melkor, derribó los pilares de una embestida. Al caer, éstos quebraron las montañas y la devoradora llama de las Lámparas se extendió por el mundo. Almaren, el primer reino de los valar, quedó destruido y finalizaron así las Edades de las Lámparas.



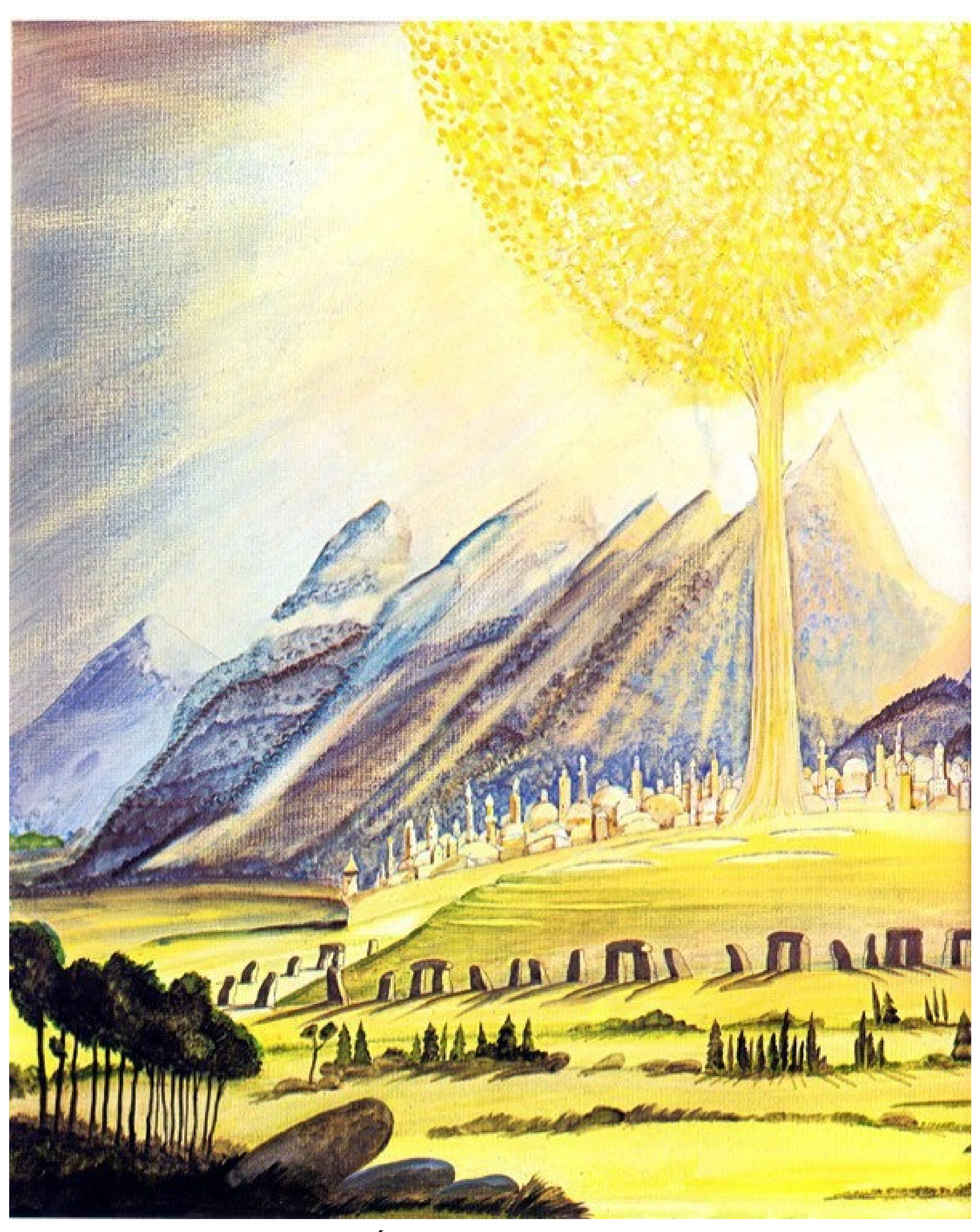
DESTRUCCIÓN DE LAS GRANDES LÁMPARAS



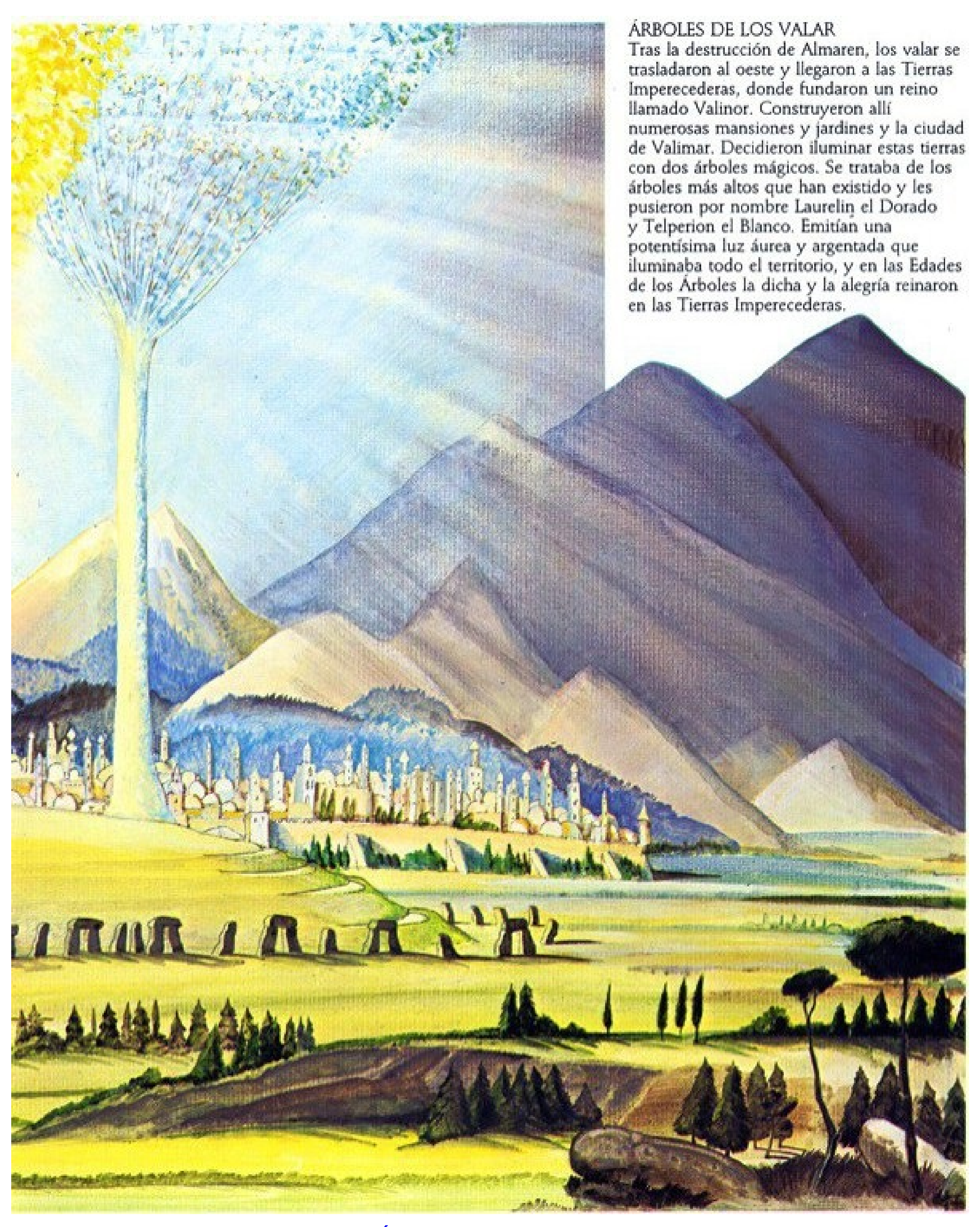
DESTRUCCIÓN DE LAS GRANDES LÁMPARAS



ÁRBOLES DE LOS VALAR
Tras la destrucción de Almaren, los valar se trasladaron al oeste y llegaron a las Tierras Imperecederas, donde fundaron un reino llamado Valinor. Construyeron allí numerosas mansiones y jardines y la ciudad de Valimar. Decidieron iluminar estas tierras con dos árboles mágicos. Se trataba de los árboles más altos que han existido y les pusieron por nombre Laurelin el Dorado y Telperion el Blanco. Emitían una potentísima luz áurea y argentada que iluminaba todo el territorio, y en las Edades de los Árboles la dicha y la alegría reinaron en las Tierras Imperecederas.



ÁRBOLES DE LOS VALAR



ÁRBOLES DE LOS VALAR



MAZMORRAS DE UTUMNO
Mientras la luz de los Árboles de los valar bañaba Valinor y las Tierras Imperecederas, las tinieblas envolvían toda la Tierra Media. Durante estas Edades de Oscuridad, Melkor excavó las fosas de Utumno en las profundidades de las montañas del norte y construyó muchas mazmorras y recintos abovedados de piedra negra, fuego y hielo. Allí se reunían los poderes malignos del mundo, que eran legión, presididos por el Señor de la Oscuridad. Melkor creó numerosas formas nuevas y aterradoras que crió allí mismo, entre ellas, todas las serpientes del mundo y los antepasados de los dragones, los licántropos, los vampiros, los kraken, las criaturas aladas, las grandes arañas e innumerables bestias e insectos chupadores de sangre. Los espíritus más crueles, fantasmas, espectros y demonios, pululaban por los pasadizos de Utumno liderados por los maiar rebeldes: Gothmog el Balrog y Sauron el Hechicero. Sin embargo, con la llegada de las Edades de las Estrellas, el poder de Utumno se desvaneció.

En la Primera Edad de las Estrellas Melkor creó los orcos y los trolls, retorcidas formas de vida procedentes de elfos y ents que él mismo capturó y torturó. Acompañados por el clamor de las trompetas, los valar salieron de occidente dispuestos a enfrentarse a estas nuevas razas malignas. Estalló entonces la guerra de los Poderes, en la que Utumno fue destruido y tras la cual Melkor permaneció encadenado durante tres largas Edades.



MAZMORRAS DE UTUMNO

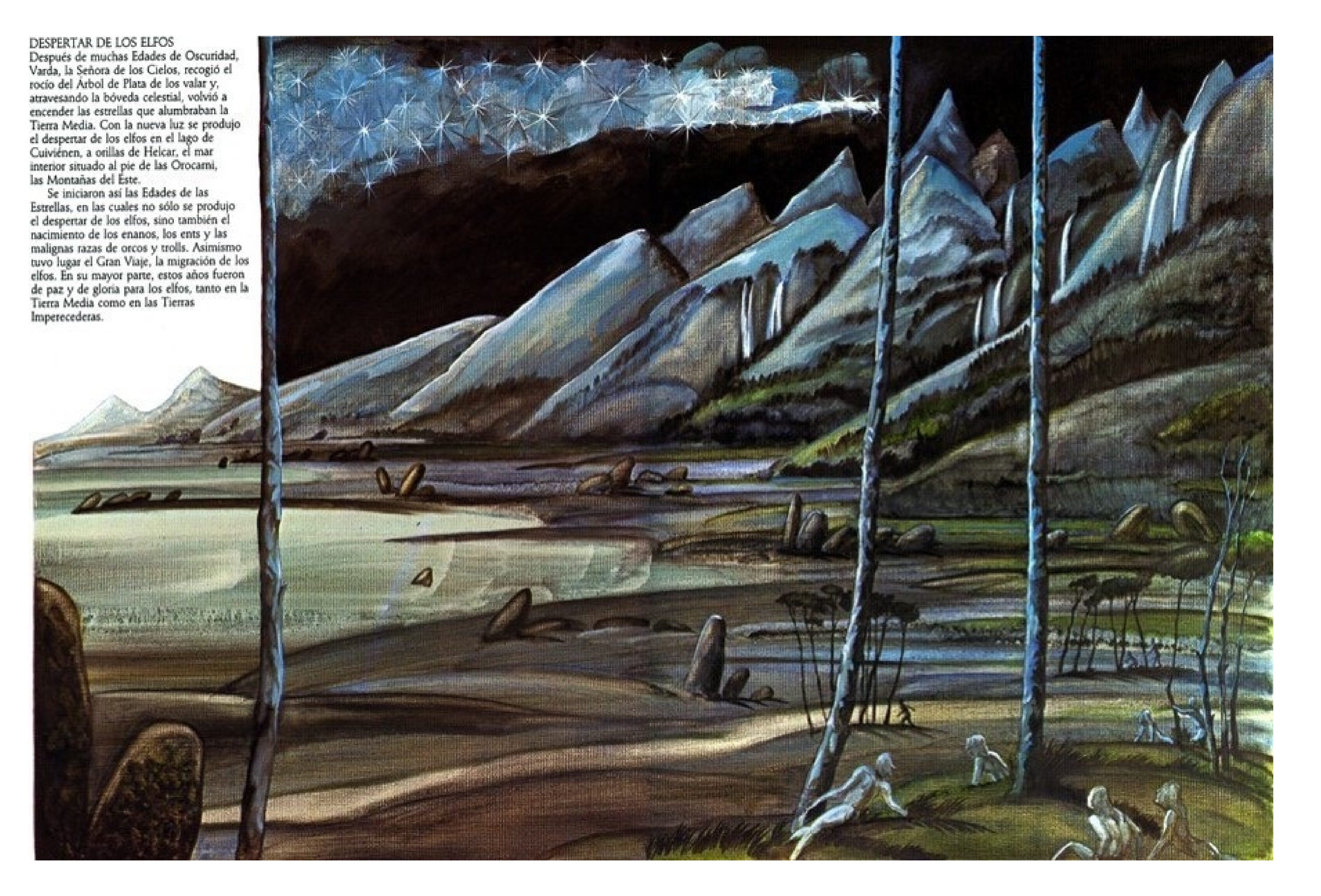


MAZMORRAS DE UTUMNO

Mientras la luz de los Árboles de los valar bañaba Valinor y las Tierras Imperecederas, las tinieblas envolvían toda la Tierra Media. Durante estas Edades de Oscuridad, Melkor excavó las fosas de Utumno en las profundidades de las montañas del norte y construyó muchas mazmorras y recintos abovedados de piedra negra, fuego y hielo. Allí se reunían los poderes malignos del mundo, que eran legión, presididos por el Señor de la Oscuridad. Melkor creó numerosas formas nuevas y aterradoras que crió allí mismo, entre ellas, todas las serpientes del mundo y los antepasados de los dragones, los licántropos, los vampiros, los kraken, las criaturas aladas, las grandes arañas e innumerables bestias e insectos chupadores de sangre. Los espíritus más crueles, fantasmas, espectros y demonios, pululaban por los pasadizos de Utumno liderados por los maiar rebeldes: Gothmog el Balrog y Sauron el Hechicero. Sin embargo, con la llegada de las Edades de las Estrellas, el poder de Utumno se desvaneció.

En la Primera Edad de las Estrellas Melkor creó los orcos y los trolls, retorcidas formas de vida procedentes de elfos y ents que él mismo capturó y torturó. Acompañados por el clamor de las trompetas, los valar salieron de occidente dispuestos a enfrentarse a estas nuevas razas malignas. Estalló entonces la guerra de los Poderes, en la que Utumno fue destruido y tras la cual Melkor permaneció encadenado durante tres largas Edades.

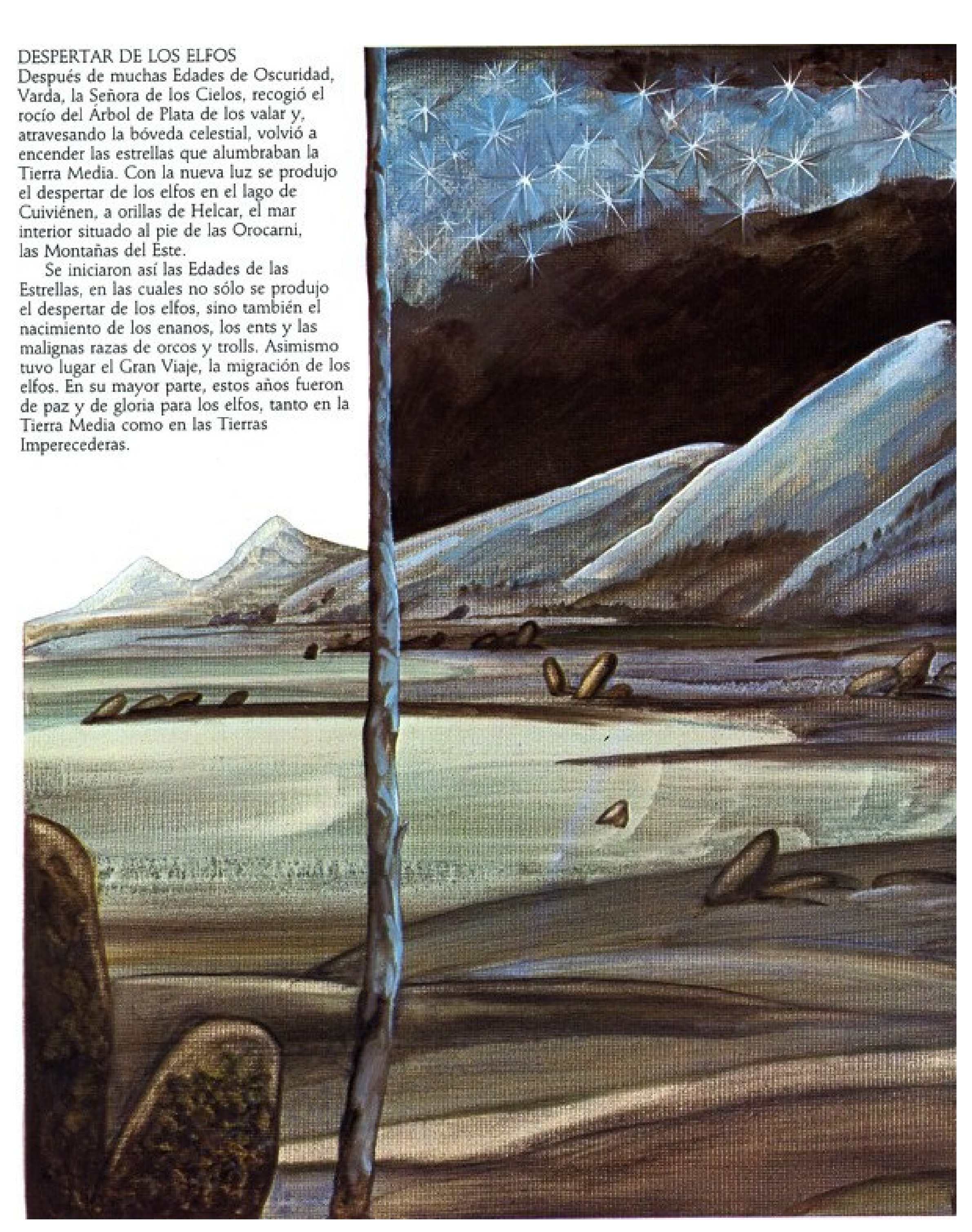
MAZMORRAS DE UTUMNO



DESPERTAR DE LOS ELFOS

Después de muchas Edades de Oscuridad, Varda, la Señora de los Cielos, recogió el rocío del Árbol de Plata de los valar y, atravesando la bóveda celestial, volvió a encender las estrellas que alumbraban la Tierra Media. Con la nueva luz se produjo el despertar de los elfos en el lago de Cuiviénen, a orillas de Helcar, el mar interior situado al pie de las Orocarni, las Montañas del Este.

Se iniciaron así las Edades de las Estrellas, en las cuales no sólo se produjo el despertar de los elfos, sino también el nacimiento de los enanos, los ents y las malignas razas de orcos y trolls. Asimismo tuvo lugar el Gran Viaje, la migración de los elfos. En su mayor parte, estos años fueron de paz y de gloria para los elfos, tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas.

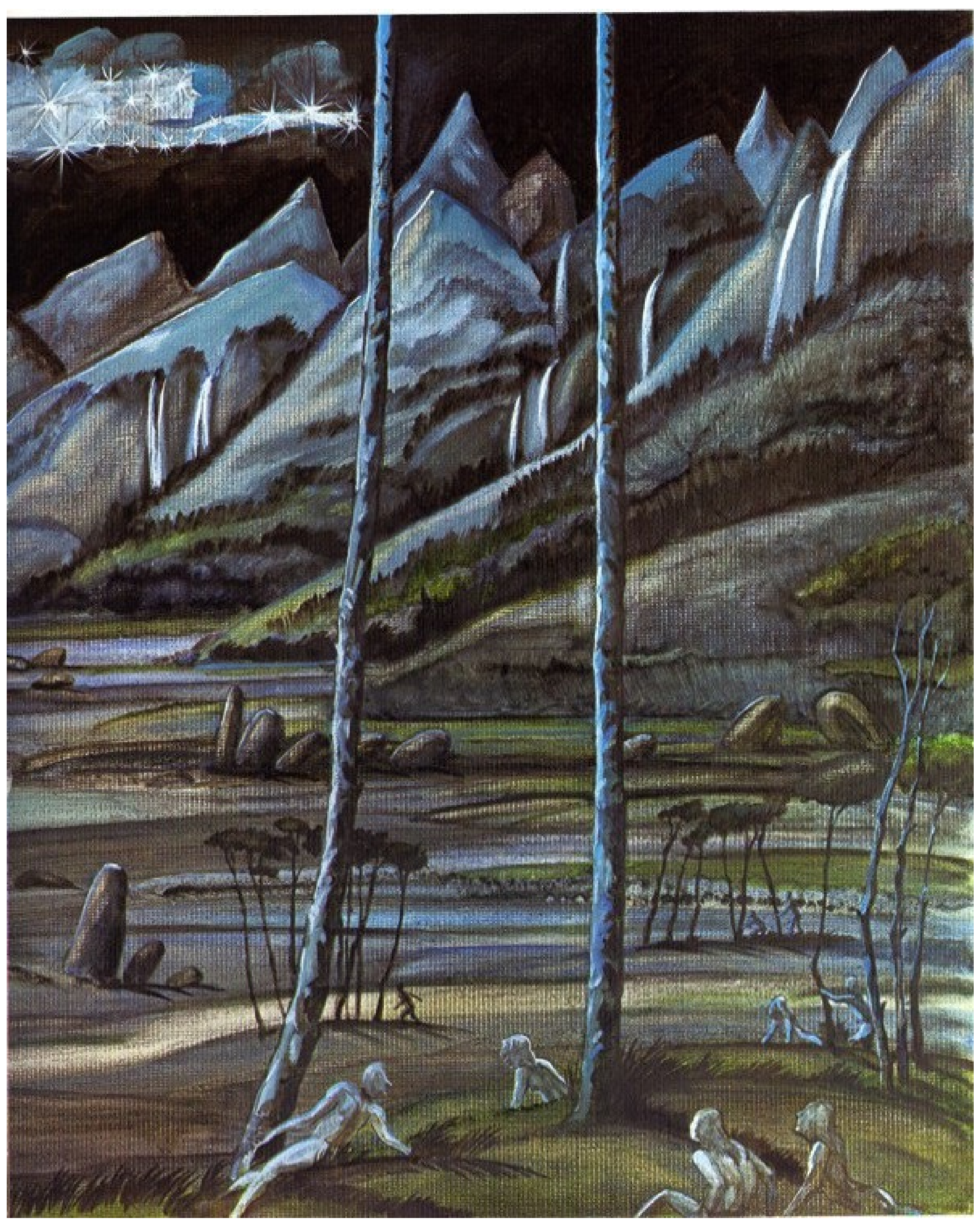


DESPERTAR DE LOS ELFOS

Después de muchas Edades de Oscuridad, Varda, la Señora de los Cielos, recogió el rocío del Árbol de Plata de los valar y, atravesando la bóveda celestial, volvió a encender las estrellas que alumbraban la Tierra Media. Con la nueva luz se produjo el despertar de los elfos en el lago de Cuiviénen, a orillas de Helcar, el mar interior situado al pie de las Orocarni, las Montañas del Este.

Se iniciaron así las Edades de las Estrellas, en las cuales no sólo se produjo el despertar de los elfos, sino también el nacimiento de los enanos, los ents y las malignas razas de orcos y trolls. Asimismo tuvo lugar el Gran Viaje, la migración de los elfos. En su mayor parte, estos años fueron de paz y de gloria para los elfos, tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas.

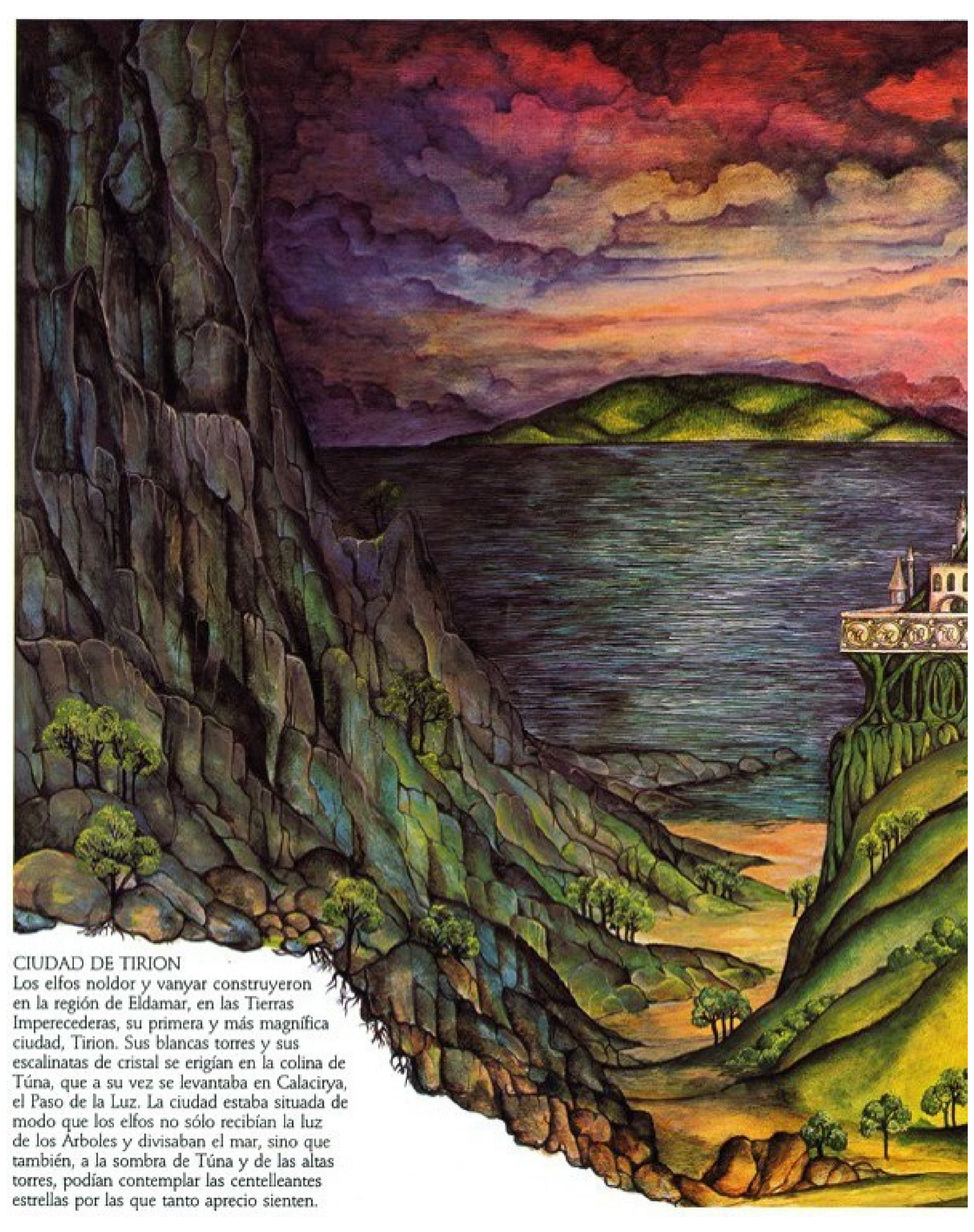
DESPERTAR DE LOS ELFOS



DESPERTAR DE LOS ELFOS



CIUDAD DE TIRION
Los elfos noldor y vanyar construyeron en la región de Eldamar, en las Tierras Imperecederas, su primera y más magnífica ciudad, Tirion. Sus blancas torres y sus escalinatas de cristal se erigían en la colina de Túna, que a su vez se levantaba en Calacirya, el Paso de la Luz. La ciudad estaba situada de modo que los elfos no sólo recibían la luz de los Árboles y divisaban el mar, sino que también, a la sombra de Túna y de las altas torres, podían contemplar las centelleantes estrellas por las que tanto aprecio sienten.



CIUDAD DE TIRION
Los elfos noldor y vanyar construyeron en la región de Eldamar, en las Tierras Imperecederas, su primera y más magnífica ciudad, Tirion. Sus blancas torres y sus escalinatas de cristal se erigían en la colina de Túna, que a su vez se levantaba en Calacirya, el Paso de la Luz. La ciudad estaba situada de modo que los elfos no sólo recibían la luz de los Árboles y divisaban el mar, sino que también, a la sombra de Túna y de las altas torres, podían contemplar las centelleantes estrellas por las que tanto aprecio sienten.

CIUDAD DE TIRION

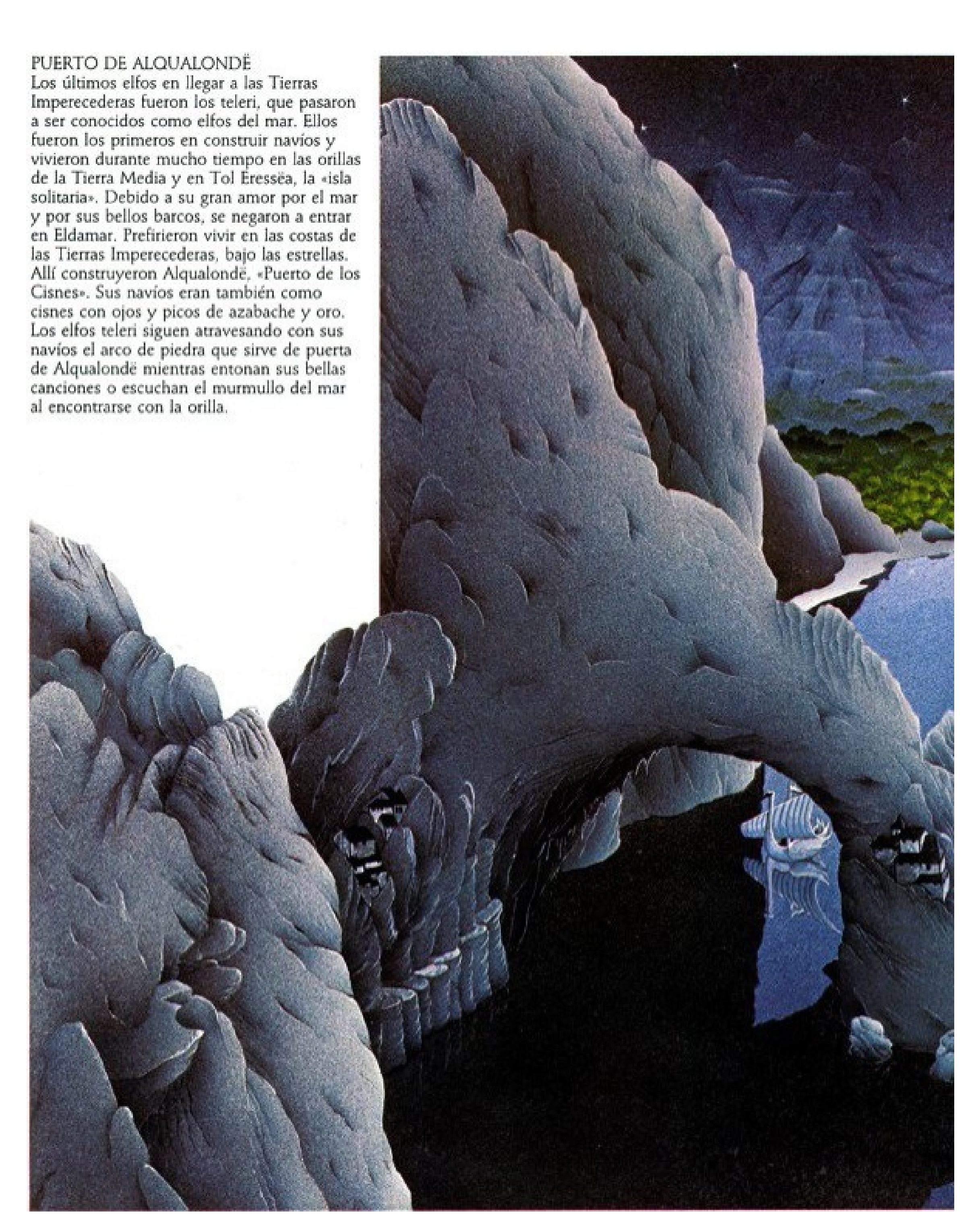


CIUDAD DE TIRION



PUERTO DE ALQUALONDË

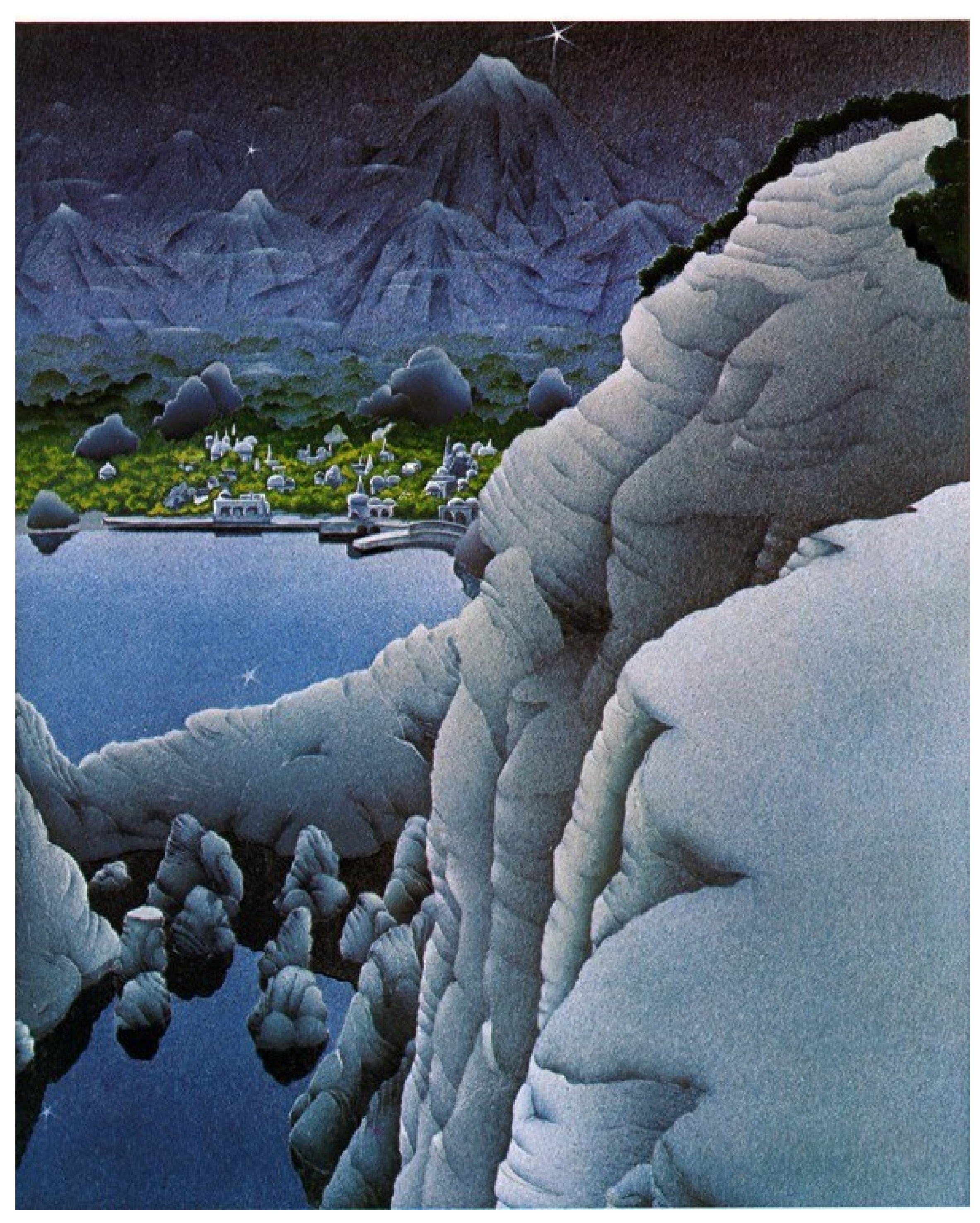
Los últimos elfos en llegar a las Tierras Imperecederas fueron los teleri, que pasaron a ser conocidos como elfos del mar. Ellos fueron los primeros en construir navíos y vivieron durante mucho tiempo en las orillas de la Tierra Media y en Tol Eressëa, la «isla solitaria». Debido a su gran amor por el mar y por sus bellos barcos, se negaron a entrar en Eldamar. Prefirieron vivir en las costas de las Tierras Imperecederas, bajo las estrellas. Allí construyeron Alqualondë, «Puerto de los Cisnes». Sus navíos eran también como cisnes con ojos y picos de azabache y oro. Los elfos teleri siguen atravesando con sus navíos el arco de piedra que sirve de puerta de Alqualondë mientras entonan sus bellas canciones o escuchan el murmullo del mar al encontrarse con la orilla.



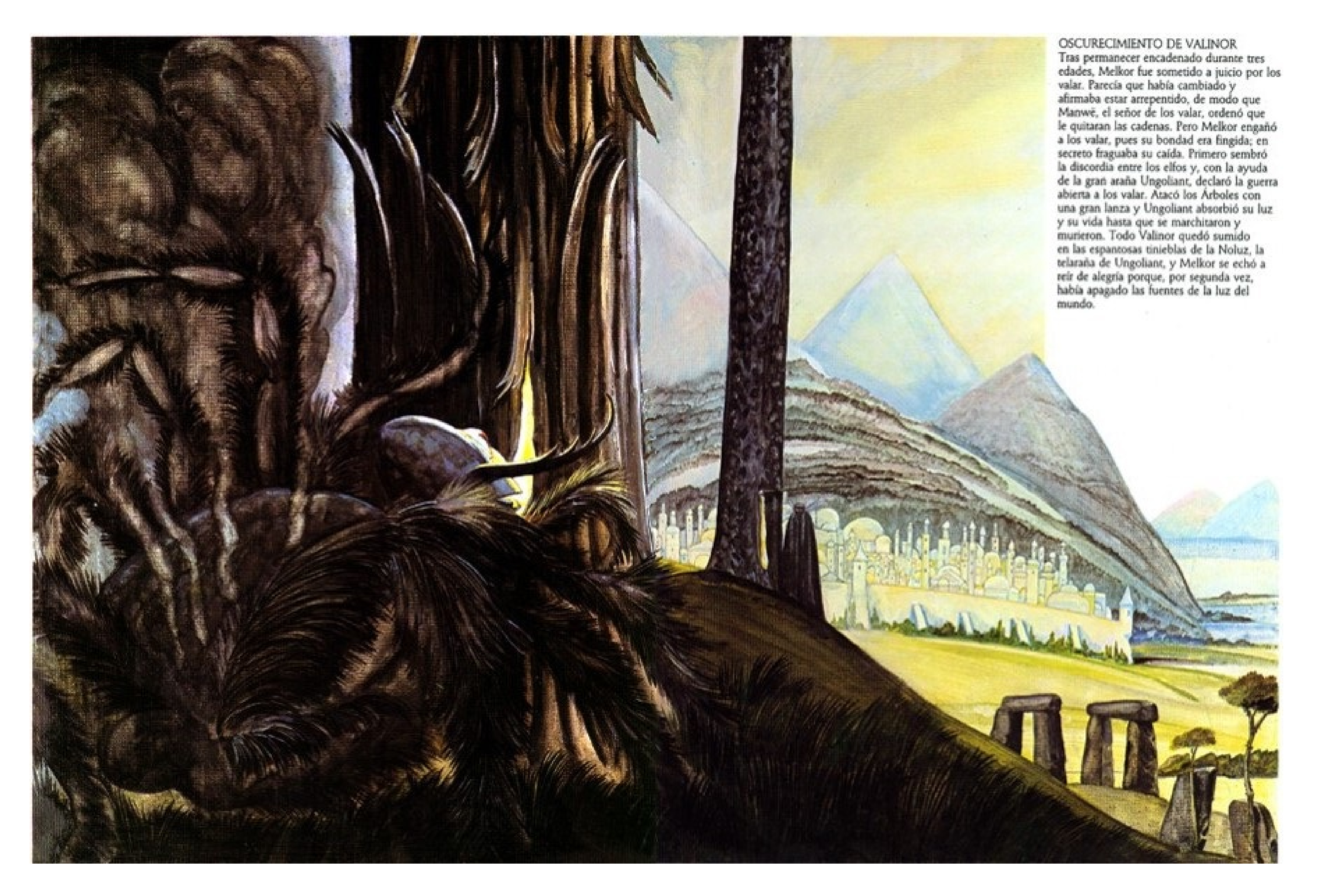
PUERTO DE ALQUALONDË

Los últimos elfos en llegar a las Tierras Imperecederas fueron los teleri, que pasaron a ser conocidos como elfos del mar. Ellos fueron los primeros en construir navíos y vivieron durante mucho tiempo en las orillas de la Tierra Media y en Tol Eressëa, la «isla solitaria». Debido a su gran amor por el mar y por sus bellos barcos, se negaron a entrar en Eldamar. Prefirieron vivir en las costas de las Tierras Imperecederas, bajo las estrellas. Allí construyeron Alqualondë, «Puerto de los Cisnes». Sus navíos eran también como cisnes con ojos y picos de azabache y oro. Los elfos teleri siguen atravesando con sus navíos el arco de piedra que sirve de puerta de Alqualondë mientras entonan sus bellas canciones o escuchan el murmullo del mar al encontrarse con la orilla.

PUERTO DE ALQUALONDË



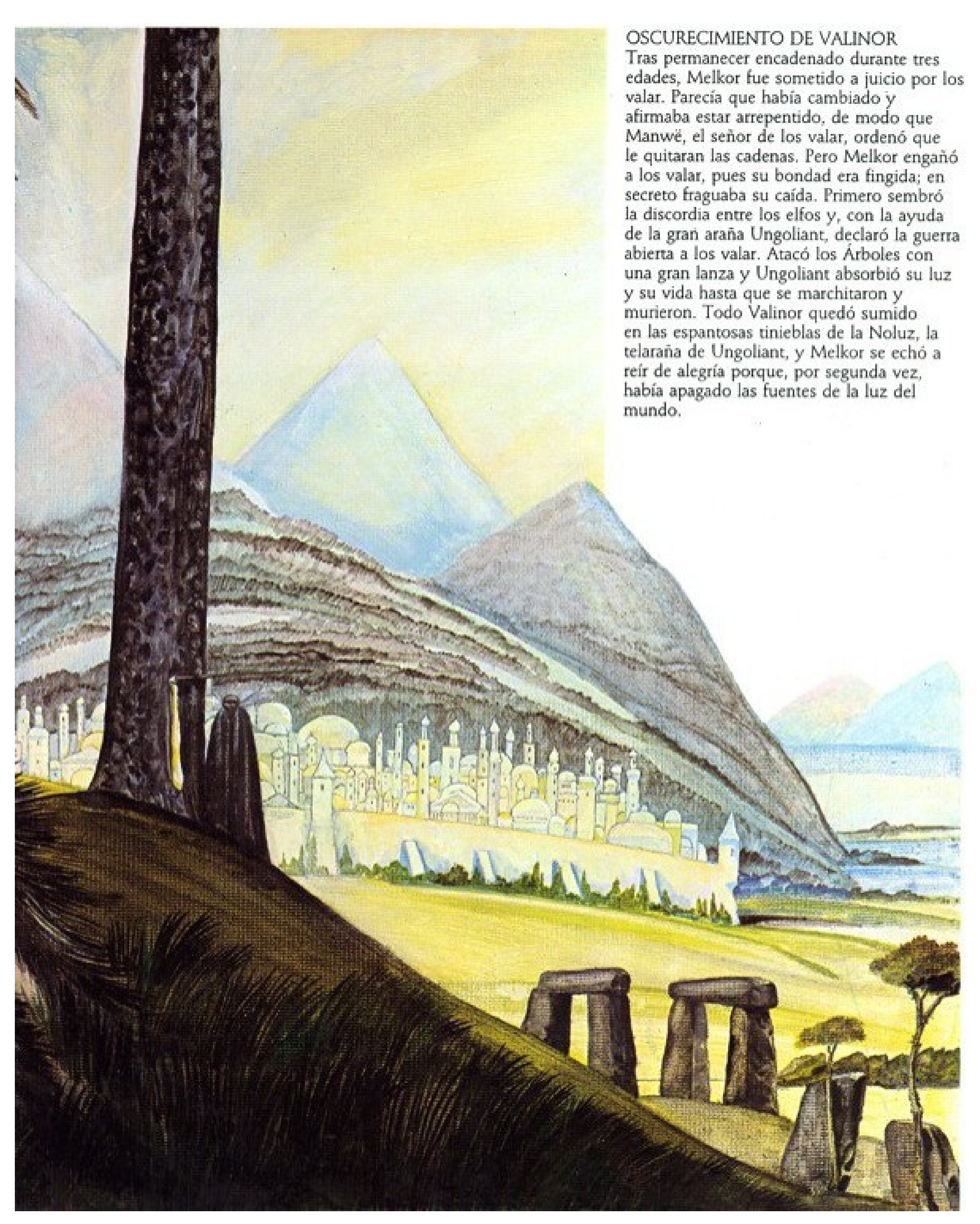
PUERTO DE ALQUALONDË



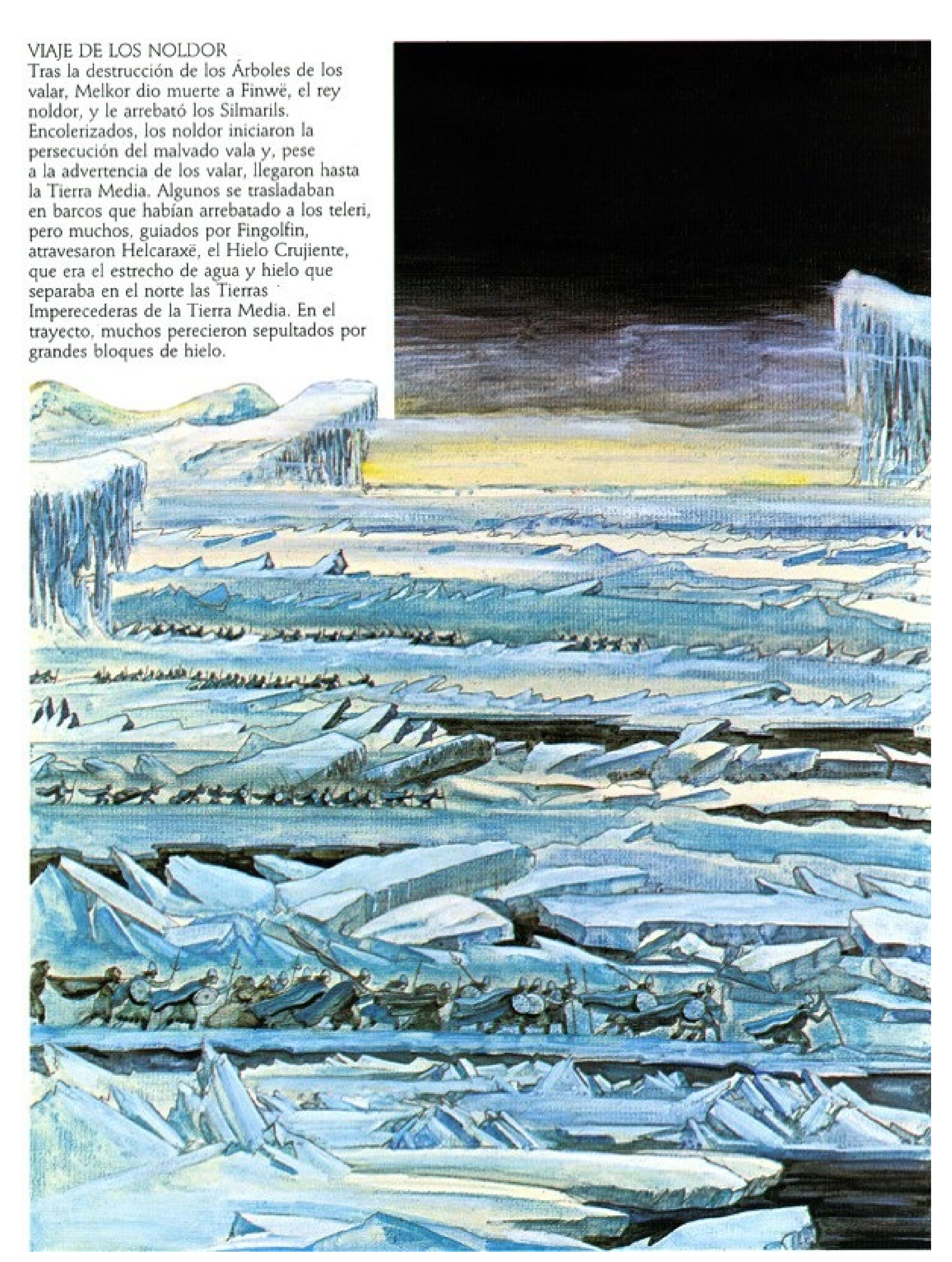
OSCURECIMIENTO DE VALINOR
Tras permanecer encadenado durante tres edades, Melkor fue sometido a juicio por los valar. Parecía que había cambiado y afirmaba estar arrepentido, de modo que Manwë, el señor de los valar, ordenó que le quitaran las cadenas. Pero Melkor engañó a los valar, pues su bondad era fingida; en secreto fraguaba su caída. Primero sembró la discordia entre los elfos y, con la ayuda de la gran araña Ungoliant, declaró la guerra abierta a los valar. Atacó los Árboles con una gran lanza y Ungoliant absorbió su luz y su vida hasta que se marchitaron y murieron. Todo Valinor quedó sumido en las espantosas tinieblas de la Noluz, la telaraña de Ungoliant, y Melkor se echó a reír de alegría porque, por segunda vez, había apagado las fuentes de la luz del mundo.



OSCURECIMIENTO DE VALINOR



OSCURECIMIENTO DE VALINOR



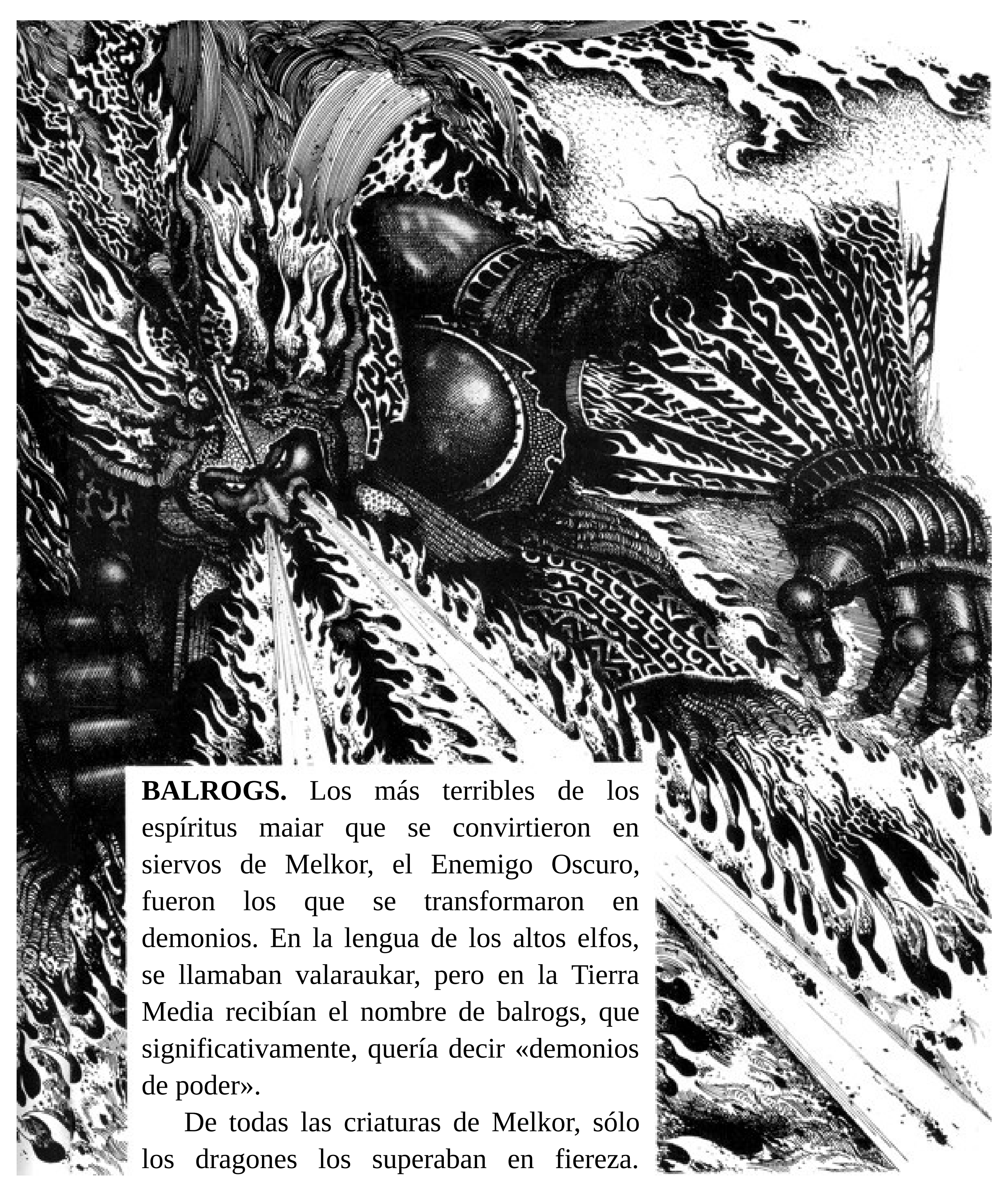
VIAJE DE LOS NOLDOR



BALCHOTH. En la época de Cirion, el duodécimo rey senescal de Gondor, vivía en Rhovanion, región situada en la frontera oriental del reino, un fiero pueblo bárbaro conocido como los balchoth que pertenecía a la raza de los orientales. Los balchoth sembraron el terror en los valles del Anduin, pues se regían por la maldad y sus acciones estaban dirigidas por Sauron, el Señor Oscuro, que residía en Dol Guldur, fortaleza erigida en el Bosque Negro.

La crueldad de los balchoth era legendaria, y sus huestes, numerosas. En el año 2510 de la Tercera Edad del Sol, los balchoth botaron una nutrida flota en el Gran Río y alcanzaron por fin el reino de Gondor. Saquearon la provincia de Calenardhon y asesinaron masivamente a sus habitantes, hasta que les hizo frente un potente ejército de hombres de Gondor mandado por Cirion. Procedente de las montañas, se incorporó a la lucha un ejército negro de orcos que atacó por la retaguardia a los hombres de Gondor, pero en el momento más crítico llegó la ayuda: los éothéod mandaron una gran fuerza de caballería que aplastó tanto a los balchoth como a los orcos. Esta contienda se llamó la batalla del Campo de Celebrant y en ella se puso fin para siempre al poder de los balchoth. Éstos fueron aniquilados y después de aquel día en ningún relato se los menciona, y pronto desaparecieron de la faz de la Tierra Media.





BALROGS. Los más terribles de los espíritus maiar que se convirtieron en siervos de Melkor, el Enemigo Oscuro, fueron los que se transformaron en demonios. En la lengua de los altos elfos, se llamaban valaraukar, pero en la Tierra Media recibían el nombre de balrogs, que significativamente, quería decir «demonios de poder».

De todas las criaturas de Melkor, sólo los dragones los superaban en fiereza. Pesados y voluminosos, los balrogs eran demonios con apariencia humana dotados de cabelleras de fuego y apéndices nasales que expelían abrasadoras llamaradas.

Daba la impresión de que se movían dentro de nubes de sombras negras y de que todos sus miembros podían retorcerse haciendo una y mil fintas como fueran capaces de hacerlo las serpientes.

La principal arma de los balrogs era el látigo de fuego de múltiples correas, y, aunque también llevaban mazas, hachas y espadas llameantes, era aquel instrumento el más temido por sus enemigos. Tan horriblemente espantosa era el arma que la

temible Ungoliant, la gran araña que ni siquiera los valar pudieron destruir, fue expulsada del reino de Melkor gracias a los briosos latigazos de los demonios balrog.

El individuo más infame de la raza balrog era Gothmog, señor de los balrogs y gran capitán de Angband. En las guerras de Beleriand cayeron tres señores elfos bajo el látigo y el hacha negra de Gothmog.

Después de la batalla bajo las Estrellas, Fëanor, el más célebre rey de los elfos, fue abatido por Gothmog en las mismas puertas de Angband. Por otra parte, en la batalla de la Llama Súbita, dio muerte a Fingon, rey supremo de los noldor. Y finalmente, de nuevo al servicio de Melkor, el monstruoso Gothmog encabezó las huestes de balrogs, su guardia de trolls, las legiones de orcos y la manada de dragones en el asalto y saqueo del reino de Gondolin, durante el cual murió Ecthelion, el señor elfo. Pero fue allí mismo, durante la caída de Gondolin, en la plaza del Rey, donde Gothmog encontró su fin a manos de Ecthelion, a quien él mismo acababa de herir mortalmente.

En todos los levantamientos y batallas de Melkor, los balrogs siempre se contaban entre los más fieros guerreros, y así, cuando el holocausto de la guerra de la Cólera cerró definitivamente el reinado de Melkor, terminó también la vida de esta raza de demonios que habían causado tantos estragos en todos los reinos de la Tierra Media.

Se dijo que algunos huyeron de la última batalla y se escondieron en la profundidad de las montañas, pero transcurrieron muchos millares de años sin que se volviera a saber nada de estos seres malignos, y la mayoría de la gente creyó que los balrogs habían desaparecido de la Tierra para siempre.

No obstante, durante la Tercera Edad del Sol, los enanos de Moria, que eran grandes excavadores y siempre exploraban las minas del lugar, dejaron salir por accidente a un demonio sepultado.

Una vez liberado, el perverso demonio abatió a dos reyes enanos y, después de convocar a orcos y trolls para que lo ayudaran, expulsó a los enanos de Moría para siempre. Según se cuenta en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», el dominio del balrog continuó prevaleciendo durante más de dos siglos, hasta que, por fin, ese horrendo espíritu maiar fue arrojado del pico de Zirakzigil por el mago Gandalf el Gris después de la batalla librada en el puente de Khazad-dûm.

BANAKIL. Hubieron de transcurrir mil años de la Tercera Edad del Sol en los valles del Anduin, al este de las Montañas Nubladas, antes de que los hombres se percataran de la existencia de los banakil, la raza a la que se llamó «Medianos».

Eran más pequeños de estatura que los enanos y sentían timidez ante las demás razas, por lo que vivían discretamente, y ningún relato conocido habla de su aparición con anterioridad a esta fecha.

Aun cuando tuvieron poca importancia para la vida de enanos y hombres, el «Libro Rojo de la Frontera Oeste» narra cómo influyeron las hazañas de los banakil

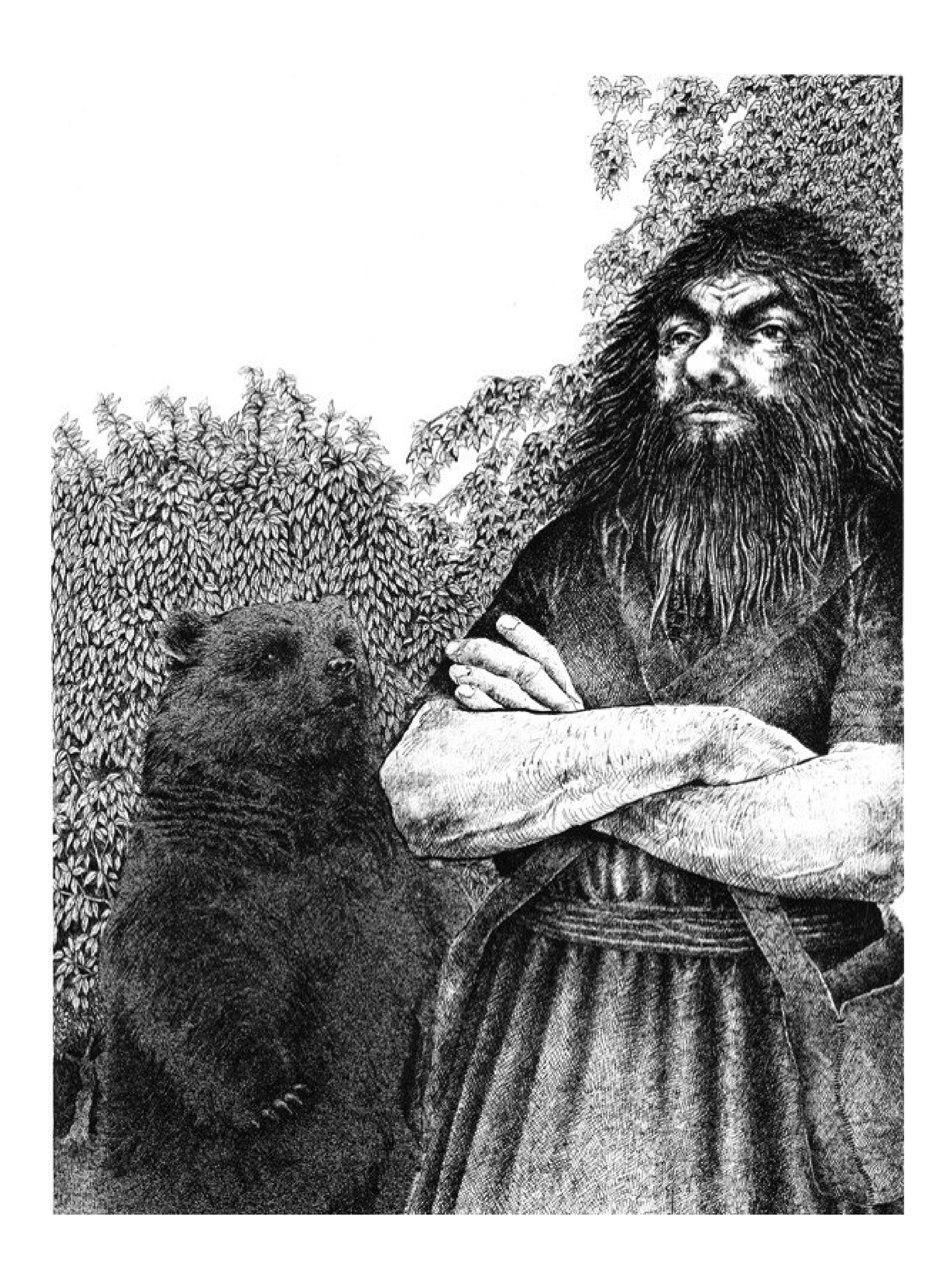
en las guerras de los más poderosos habitantes de la Tierra Media durante la Tercera Edad. Con el nombre de HOBBIT cobraron una gran fama en las canciones y narraciones de la gran guerra del Anillo, que puso fin al perverso dominio de Sauron, el Señor Oscuro de Mordor.

BÁRDIDOS. Entre los fornidos hombres del norte que vivían en la zona limitada por el Bosque Negro y las Colinas de Hierro estaban los que, en el último siglo de la Tercera Edad del Sol, eran llamados bárdidos. Con anterioridad habían sido conocidos como hombres de Valle y habían habitado la próspera ciudad que lleva ese nombre, situada bajo la Montaña Solitaria. Pero cuando el dragón Smaug llegó a esa zona, la ciudad fue saqueada y sus habitantes huyeron.

Los hombres del lago de Esgaroth les dieron albergue durante casi dos siglos, intervalo durante el cual entre los exiliados de Valle surgió el heredero del rey, llamado Bardo el Arquero. Éste era un gran guerrero y un hombre torvo aunque muy fuerte. Cuando el dragón de la Montaña Solitaria volvió a atacar, fue Bardo el Arquero el que atravesó el pecho de la bestia con una flecha negra y consiguió liberar a aquella desgraciada tierra del terror que la atenazaba desde que estaba bajo el acoso de Smaug.

De esta forma, Bardo se convirtió en gobernante de su pueblo y, con parte de las riquezas del dragón, reconstruyó Valle y devolvió la prosperidad a su reino. Así, en honor de este héroe, a partir de entonces el pueblo de Valle adoptó orgullosamente su nombre.

BELAIN. Desde el principio hubo en Arda una raza de guardianes conocidos en alto élfico como VALAR. Los elfos grises de Beleriand los conocían como belain, que significa «los Poderes».



BEÓRNIDAS. En la Tercera Edad del Sol existía una raza de solitarios hombres del norte que guardaban el vado de Carroca y los Pasos Altos de Rhovanion de los orcos y los huargos: eran los beórnidas. Se trataba de un pueblo de cabello negro y oscura barba, que vestía toscas prendas de lana. Usaban hachas de leñador y eran rudos y musculosos pero nobles.

Llevaban el nombre de un valeroso guerrero llamado Beorn, que era un hombre poderoso con capacidad para cambiar de piel. Mediante cierto conjuro podía variar su aspecto y transformarse en un gran oso. Los orcos y los huargos de las Montañas Nubladas estaban aterrorizados por este hombre oso, y procuraban, siempre que podían, no cruzarse en su camino.

Se desconoce cuándo aprendió Beorn a transformarse, pero era pariente lejano de los edain de la Primera Edad, y en el «Quenta Silmarillion» se dice que algunos miembros de aquella raza también tenían esa curiosa capacidad para cambiar de piel.

El más célebre de todos ellos era Beren, que, como Beorn, vivió mucho tiempo solo en el bosque y no comía carne. Al igual que le ocurría a Beorn, los animales y los pájaros se acercaban a Beren y lo ayudaban en su guerra contra los orcos y los lobos. En la búsqueda del Silmaril se dice que Beren aprendió de los eldar el arte de cambiar de forma y que se presentó primero como un orco y luego como un gran lobo. Así pues, quizá parte de la magia de Beorn y su pueblo era heredada, o quizás era consecuencia de haber vivido tanto tiempo con osos. Fuera cual fuese el origen, se dice que esta habilidad para cambiar de piel se transmitió entre los herederos de Beorn a lo largo de muchas generaciones.

En la guerra del Anillo, los beórnidas, capitaneados por Grimbeorn, hijo de Beorn, y ayudados por los hombres y los elfos del Bosque Negro, erradicaron el mal de allí para siempre. Debido a la terrible fuerza y furia de que hacían gala los beórnidas en el campo de batalla, la leyenda de los guerreros de piel de oso perduró indefinidamente en la memoria de los hombres y se extendió a lo largo y lo ancho de toda la Tierra Media.

BRETHIL. En el país perdido de Beleriand había una vez extensos bosques de abedules, que, en la lengua sindarin de los elfos grises de aquellas tierras, se llamaban *brethil*. Su belleza era muy admirada.

BRUJOS. En la Tierra Media había seres de muchas razas que hacían uso de poderes mágicos. Entre la tardía raza de los hombres, los que se entregaban a acciones de ese tipo se llamaban brujos. Los más poderosos eran los Espectros del Anillo, que en la lengua negra se denominaban Nazgûl. Éstos eran los hombres a quienes Sauron, el Señor Oscuro, entregó los nueve Anillos del Poder y que provocaron tanto terror en el mundo.

Entre los nueve brujos surgió uno cuyo poder era supremo. Apareció en el norte de Eriador en la Tercera Edad del Sol y creó para sí mismo un reino poblado de maldad en Angmar.

Durante muchos siglos los hombres hablaron con auténtico temor de este rey brujo que devastó por completo el reino septentrional de los dúnedain. Posteriormente, el mismo rey brujo volvió a aparecer de nuevo en el sur luchando contra el reino de Gondor y le arrebató una torre que luego se llamaría Minas Morgul.

Allí gobernó el malvado rey brujo hasta los nefastos días de la guerra del Anillo, durante la cual el edificio fue destruido, y él y los demás brujos desaparecieron para siempre de la faz de Arda y las gentes se libraron de su maligno influjo.





CABALLOS. En las historias de Arda no se dice cómo se crearon los caballos, pero se sabe que Nahar, el corcel de Oromë, el cazador de los valar, fue el primer ser de esta índole que apareció en el mundo. Y, si bien todos los caballos toman su forma de Nahar, él es el más bello y poderoso de la raza. Dorados son sus cascos, mientras que su pelaje es blanco durante el día y plateado de noche. El incansable Nahar recorre la Tierra con la misma facilidad con que la más veloz de las águilas surca los aires.

Muchos hombres y elfos criaron caballos según sus necesidades, pero se dice que las castas más nobles eran las que descendían de Nahar, es decir, los caballos élficos de Eldamar y los llamados mearas, que vivían en Rhovanion. Estas nobles castas eran en su mayor parte de color blanco o gris plateado, tenían larga vida y eran muy veloces; además, eran capaces de comprender las lenguas de los elfos y de los hombres.

Los más famosos caballos de los altos elfos, según los relatos que han llegado a los hombres, son los que llevaron a la Tierra Media los noldor, y el más célebre de ellos, el llamado Rochallor. Era éste el caballo de guerra que montó Fingolfin, el más valiente rey noldor, en el desafortunado duelo contra Morgoth, el Enemigo.

En la Tercera Edad del Sol los caballos más nobles de la Tierra Media eran los corceles salvajes de Rhovanion, que se llamaban mearas. En el siglo veintiséis de esa

edad, Eorl, el primer rey de los Jinetes de la Marca, domó los mearas y durante muchos siglos sólo el rey de la Marca y sus hijos pudieron montar tales caballos.

Hombres, elfos y otras razas —buenas y malas— se servían de castas distintas de caballos en diversas partes de la Tierra Media. Muchos de los que salieron de Rhûn y Harad fueron a la guerra a caballo o en carros tirados por caballos. Los corceles de los Espectros del Anillo eran temibles, pero todavía más aterradores eran los caballos que entraron en Mordor, el dominio de Sauron. Los orcos de Mordor solían acercarse a los caballos de los rohirrim de noche y llevárselos a su señor, Sauron, quien convertía su nobleza en maldad. Así era el corcel que montaba el lugarteniente de Barad-dûr, el númenóreano negro que recibía el apelativo de Boca de Sauron. Esta bestia era negra y enorme, pero su torturada cabeza era como una gran calavera y de su nariz y ojos salían llamas encarnadas.

CALAQUENDI. El «Quenta Silmarillion» narra cómo los elfos originarios de la Tierra Media se trasladaron a las Tierras Imperecederas en la época de los Árboles de los valar. Este pueblo se llamó calaquendi o ELFOS DE LA LUZ, pues durante muchos años vivieron bajo la luz eterna de los Dos Árboles y se vieron ennoblecidos por ella, fortificados corporalmente y enriquecidos por los conocimientos de los valar y los maiar.

Comparar a los calaquendi con los elfos menores de la Tierra Media sería como comparar el día con la noche. El espíritu de los calaquendi era brillante como las hojas de sus espadas, y su alma, briosa y resistente como las llamas que parecían emitir sus ojos. En presencia de estos elfos sólo los más poderosos siervos de Melkor no sentían cierto reverente temor.

CENTINELAS. En la muralla occidental de Mordor, según se cuenta, había un angosto pasadizo llamado Cirith Ungol en el cual vivió la gran araña Ella-Laraña en la Tercera Edad del Sol. Había asimismo una atalaya de los orcos con un gran muro que dominaba el camino por si alguien escapaba al control de Ella-Laraña, el temido guardián. En el muro de la torre se alzaban dos pilares que aparentemente no sustentaban puerta alguna. Pero la había, y, aunque invisible, era muy resistente. Los enormes pilares eran denominados Centinelas y cada uno representaba una figura de piedra sentada en un trono con tres caras y tres cuerpos. Las cabezas eran como de buitre, lo mismo que las zarpas. Rezumaban maldad, y sus negros ojos tenían un brillo pavoroso, pues estas figuras de piedra albergaban espíritus que percibían al enemigo, visible o invisible, y obstruían la entrada con su aspecto cruel. Y aunque un ejército tratara de traspasar esa puerta, no podría atravesarla mediante la fuerza de las armas, sino solamente mediante una voluntad superior a la maldad de los Centinelas. En caso de que pudiera reunirse semejante fuerza de voluntad, los Centinelas darían la alarma con las seis cabezas de buitre: emitirían un penetrante chillido y un largo

alarido que lanzaría a los soldados orcos contra los intrusos.



CISNES. En el relato del Gran Viaje de los elfos se dice que los teleri llegaron finalmente a Eldamar conducidos por los cisnes de Ulmo después de un largo exilio en Tol Eressëa, la Isla Solitaria.

Ossë, el maia, había enseñado a los teleri a construir una gran flota capaz de transportar a todo su pueblo. Una vez que estuvieron fabricados los buques, llegaron del oeste los cisnes de Ulmo, Señor de las Aguas. Estas espléndidas criaturas eran blancas como la espuma y volaban en grandes círculos en tomo a los buques de los elfos. La grandiosidad alada de estas aves era casi comparable al tamaño y la fuerza de las águilas de Manwë.



Los cisnes condujeron con seguridad la gran flota de buques élficos hasta Eldamar tirando de numerosas sogas. Seguidamente, con la majestuosidad que les era propia, como insensibles a su misión y atendiendo a una poderosa llamada, partieron sin más. Pero antes de que aquellos indiferentes picos soltaran las sogas, el níveo torbellino engendró en los corazones de los elfos el conocimiento de los vientos que soplan en los mares y el dominio de los buques blancos que navegaban por ellos. Se dice que cuando estos elfos escuchan el mar desde la orilla todavía oyen el batir de aquellas grandes alas.

A partir de entonces los teleri fueron llamados elfos del mar, por los conocimientos que les transmitieron los grandes cisnes. En el lugar donde los dejaron, los teleri erigieron una ciudad que llamaron Alqualondë, «Puerto de los Cisnes». Allí construyeron los mejores buques de Arda, todavía más perfectos que los primeros, y los hicieron a imagen de los cisnes de Ulmo, con amplias alas blancas y picos de oro y azabache.

CORNEJAS. Las antiguas leyendas hobbit hablaban de unas tierras pantanosas en las cuales vivían unos espíritus malignos llamados Labios Maulladores.

En esas ciénagas encantadas habitaba asimismo una especie de perversas aves, las cornejas, que se alimentaban de carroña y vivían junto a los Labios Maulladores, cuyas presas devoraban.

CORSARIOS. En la Tercera Edad del Sol, los temidos corsarios de Umbar tiranizaron las costas de la Tierra Media durante muchos siglos. Apenas divisaban los galeones de negras velas, el pánico cundía entre los pobladores de la Tierra Media, pues en ellos viajaban muchos guerreros y se movían gracias al esfuerzo de numerosos esclavos condenados a remar.

Los númenóreanos llegaron por primera vez a Umbar en la Segunda Edad del Sol, pero con el tiempo sucumbieron al mal y, tras la caída de su tierra al mar Occidental, algunos se quedaron en Umbar, pasaron a llamarse númenóreanos negros y se convirtieron en una perversa potencia marítima. Sin embargo, posteriormente, los reyes de Gondor se enfrentaron a ellos. En el año 1050 de la Tercera Edad, el poder de los númenóreanos negros quedó mermado para siempre y Umbar se convirtió en una fortaleza del reino de Gondor.

Pero los conflictos con los haradrim eran constantes y Umbar sufría frecuentes ataques. Por otra parte, dentro del propio Gondor se produjo una rebelión que duró hasta que los rebeldes, los haradrim y los pocos númenóreanos negros que quedaban dispersos volvieron a tomar Umbar con muchos buques de gran tamaño y consiguieron recuperar el poder.

Así pues, desde el siglo quince hasta la guerra del Anillo estas gentes fueron llamadas corsarios de Umbar y siempre se contaban entre los principales enemigos de los dúnedain de Gondor.

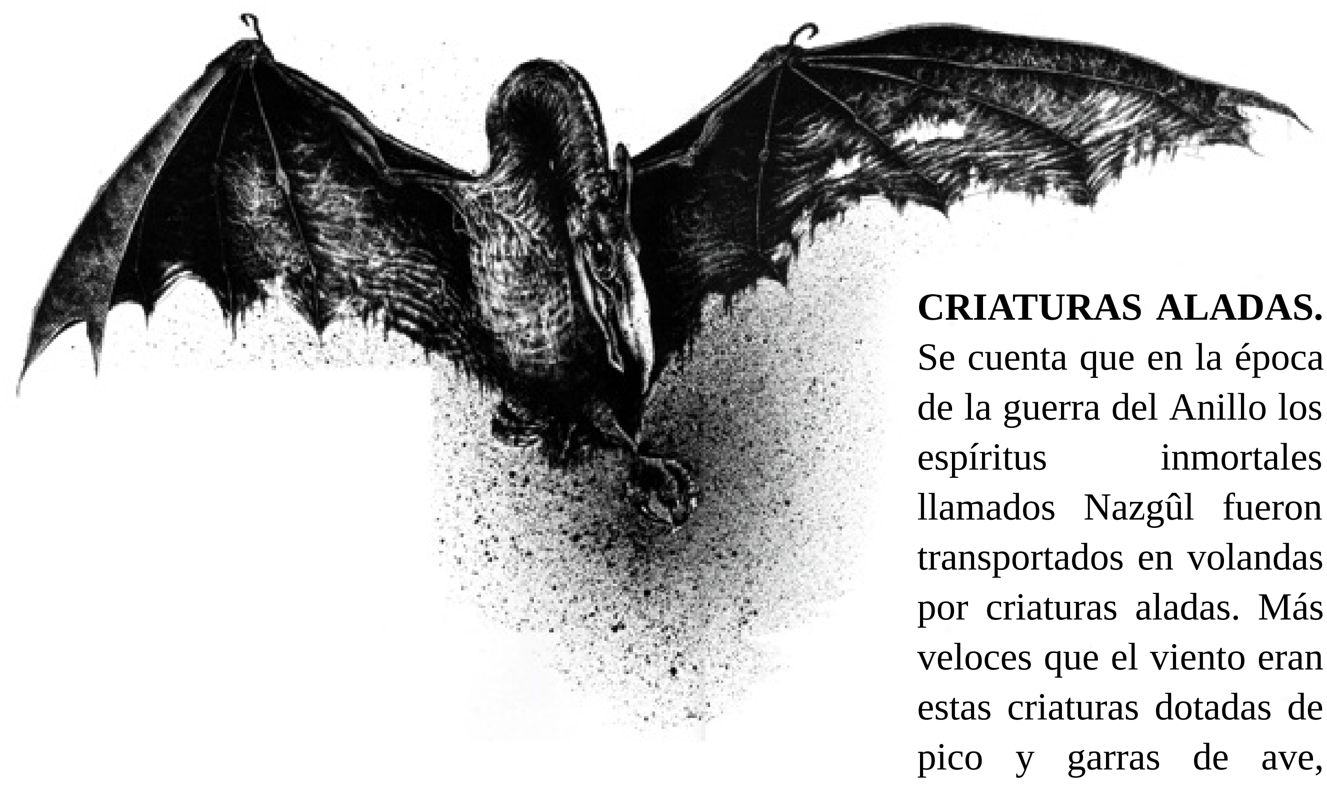
En el «Libro Rojo de la Frontera Oeste» se cuenta que en el último siglo de la Tercera Edad el caudillo dúnedain Aragorn, hijo de Arathorn, fue el principal artífice de la caída de los corsarios, pues aquel bravo guerrero condujo a los dúnedain de Gondor al puerto de Umbar. Allí dio muerte a su capitán y prendió fuego a su flota, causándole innumerables destrozos.



El año de la guerra del Anillo, Aragorn acaudilló un ejército de Muertos del Sagrario contra los barcos negros que tenían los corsarios en Pelargir, y con ellos volvió a abocar a los corsarios a lo que sería su derrota final, pues el caudillo les arrebató todos los buques.

Con esta acción logró abatir para siempre a los corsarios y a la vez dar un giro a la guerra del Anillo, pues Aragorn empleó los buques negros de sus enemigos para conducir victoriosamente a los aliados de los dúnedain en la batalla de los Campos de Pelennor.

CREBAIN. Las leyendas hablan de una especie de cuervos negros que vivía en las Tierras Brunas y en el bosque de Fangorn en la Tercera Edad del Sol. En la lengua de los elfos grises se llamaban *crebain* y eran servidores y espías de los poderes malignos. Durante la guerra del Anillo buscaron al portador del Anillo Regente por todos los rincones de la Tierra Media.



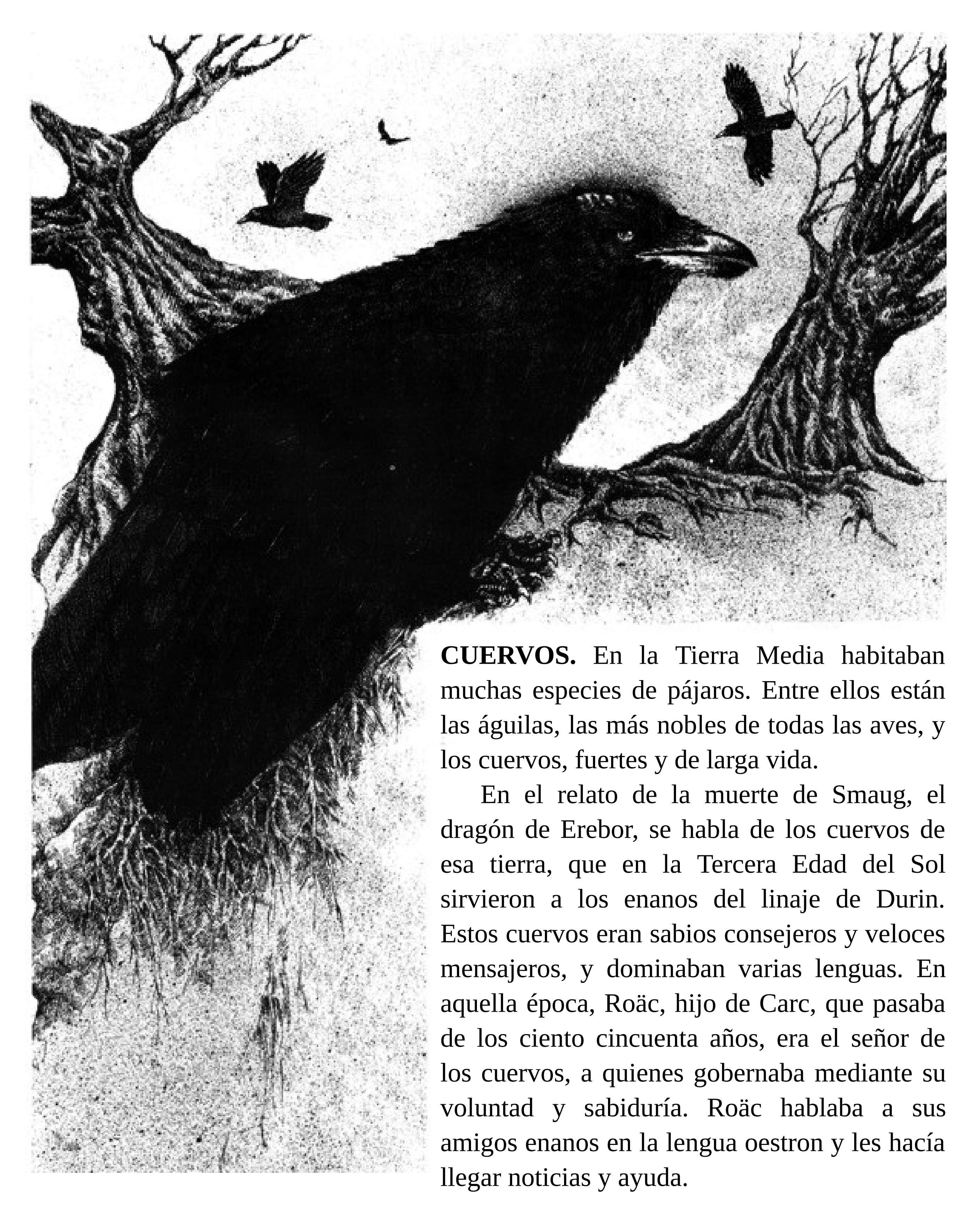
CRIATURAS ALADAS. Se cuenta que en la época de la guerra del Anillo los espíritus inmortales llamados Nazgûl fueron transportados en volandas por criaturas aladas. Más veloces que el viento eran estas criaturas dotadas de pico y garras de ave, cuello de serpiente y alas de murciélago. Se dice que se alimentaban de carne de orco y que alcanzaban un tamaño superior al de cualquier otra criatura alada de la Tercera Edad. Sin embargo, aunque negras y malvadas, no eran espíritus inmortales ni espectros como sus amos, sino seres vivientes como los dragones, pero aún más antiguas.

Las había criado Melkor, más tarde llamado Morgoth, el Enemigo Oscuro, en sombríos rincones ocultos durante las Edades de las Lámparas, cuando los kraken y las serpientes salieron también de las fosas de Utumno.

No obstante, pese a su antigüedad, a su fuerza y al terror que sembraron mientras estuvieron al servicio de Sauron durante la guerra del Anillo, su vida en la Tierra Media no duró siempre.

Una de las criaturas aladas fue muerta por el elfo Lególas, y otra, por la doncella espadachín Éowyn; las restantes murieron en el holocausto que consumió Mordor en el último año de la Tercera Edad.

CUERNOS ZUMBADORES. Según un poema hobbit, hubo una especie de insectos alados llamados cuernos zumbadores que luchó contra un caballero. Si tan feroces insectos eran de tamaño gigantesco, si el caballero pertenecía a alguna raza diminuta, o si el relato era producto del humor de los hobbits, no podemos ya averiguarlo.



CUERVOS. En la Tierra Media habitaban muchas especies de pájaros. Entre ellos están las águilas, las más nobles de todas las aves, y los cuervos, fuertes y de larga vida.

En el relato de la muerte de Smaug, el dragón de Erebor, se habla de los cuervos de esa tierra, que en la Tercera Edad del Sol sirvieron a los enanos del linaje de Durin. Estos cuervos eran sabios consejeros y veloces mensajeros, y dominaban varias lenguas. En aquella época, Roäc, hijo de Carc, que pasaba de los ciento cincuenta años, era el señor de los cuervos, a quienes gobernaba mediante su voluntad y sabiduría. Roäc hablaba a sus amigos enanos en la lengua oestron y les hacía llegar noticias y ayuda.

CULUMALDA. En la boscosa provincia de Ithilien septentrional, en el reino de Gondor, se encuentra la isla de Cair Andros, que descansa como un buque anclado en el río Anduin. En ella crecen los más hermosos árboles, denominados *culumalda*, que quiere decir «rojo dorado», por el color de su follaje. Al pueblo élfico su belleza le recuerda vagamente a Laurelin, el gran Árbol de los valar de inimaginable esplendor

que crecía en las Tierras Imperecederas y era llamado también Culúrien, a la vez «oro» y «rojo».



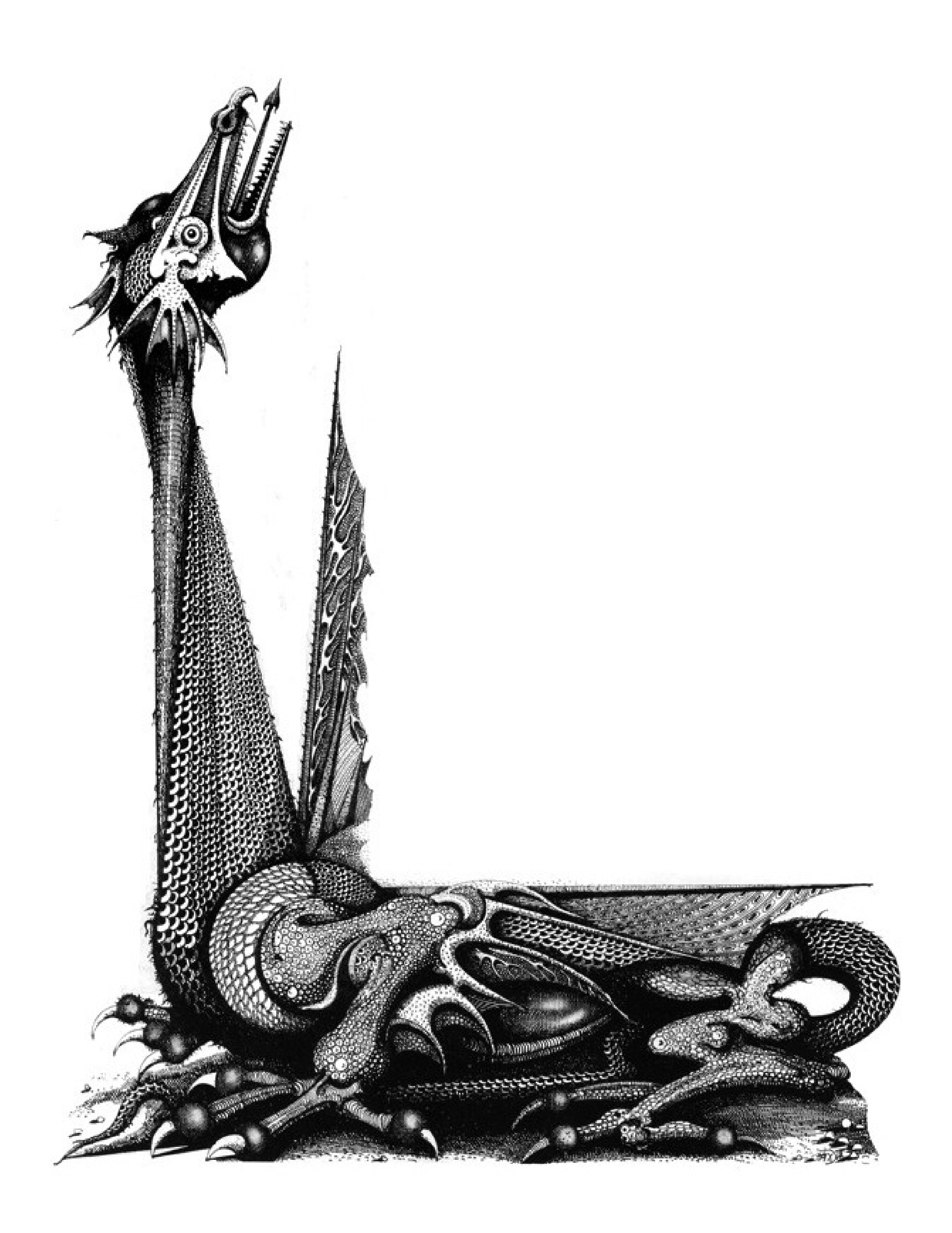
DAMAS DEL RÍO. Tanto en la tradición oral como en los escritos de la Tierra Media se hace referencia a las Damas del Río. No se especifica si, como Ossë y Uinen, eran maiar de Ulmo, Señor de las Aguas, o si se trataba de espíritus encarnados como los ents, pero lo cierto es que su principal preocupación eran los *kelvar* y *olvar* del mundo.

El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» cuenta que una Dama del Río, Tornasauce, tenía una hija llamada Baya de Oro, que era esposa de Tom Bombadil. Esta hija del río tenía los cabellos dorados y brillantes como una doncella élfica, vestía de verde y oro, y en su estela luminosa y risueña crecían siempre las flores.

DORWINIONS. En la orilla occidental del mar interior de Rhûn vivían los dorwinions, que de todos los hombres del norte eran los más orientales y tenían mucha fama como fabricantes de los mejores y más extraños vinos. Se hicieron prósperos gracias al comercio con muchos de los pueblos de la Tierra Media, pues sus vinos satisfacían incluso la fina sensibilidad de los elfos.

DRAGONES. El «Quenta Silmarillion» refiere que, en la Primera Edad del Sol, Morgoth, el Enemigo Oscuro, se escondió en las mazmorras de Angband y elaboró sus más destacados engendros a base de fuego y brujería. El resultado fueron unas obras maestras del genio de Morgoth en forma de grandes gusanos que se llamaron dragones. Los hizo de tres tipos: unos eran grandes serpientes que se deslizaban por el suelo, otros estaban dotados de patas y otros volaban mediante alas como de murciélago. Cada uno de estos tipos podía ser a su vez de dos clases: los dragones fríos, que luchaban con dientes y garras, y los prodigiosos dragones de fuego urulóki, que lo destruían todo mediante bocanadas de fuego. Todos eran encarnaciones de los espíritus malignos de hombres, elfos y enanos, y por eso perseguían la destrucción de estas razas.

Los dragones constituían en sí mismos enormes arsenales que luchaban por los objetivos de Morgoth. Los reptiles eran enormes en cuanto a tamaño y poder, y estaban protegidos por escamas de hierro impenetrable. Sus dientes y uñas eran como jabalinas y estoques, y podían aplastar con la cola los escudos de cualquier ejército. Los dragones alados barrían el territorio sobre el que volaban con vientos huracanados y los dragones de fuego lanzaban llamaradas verdes y escarlata que lamían la Tierra y destruían todo lo que encontraban a su paso.

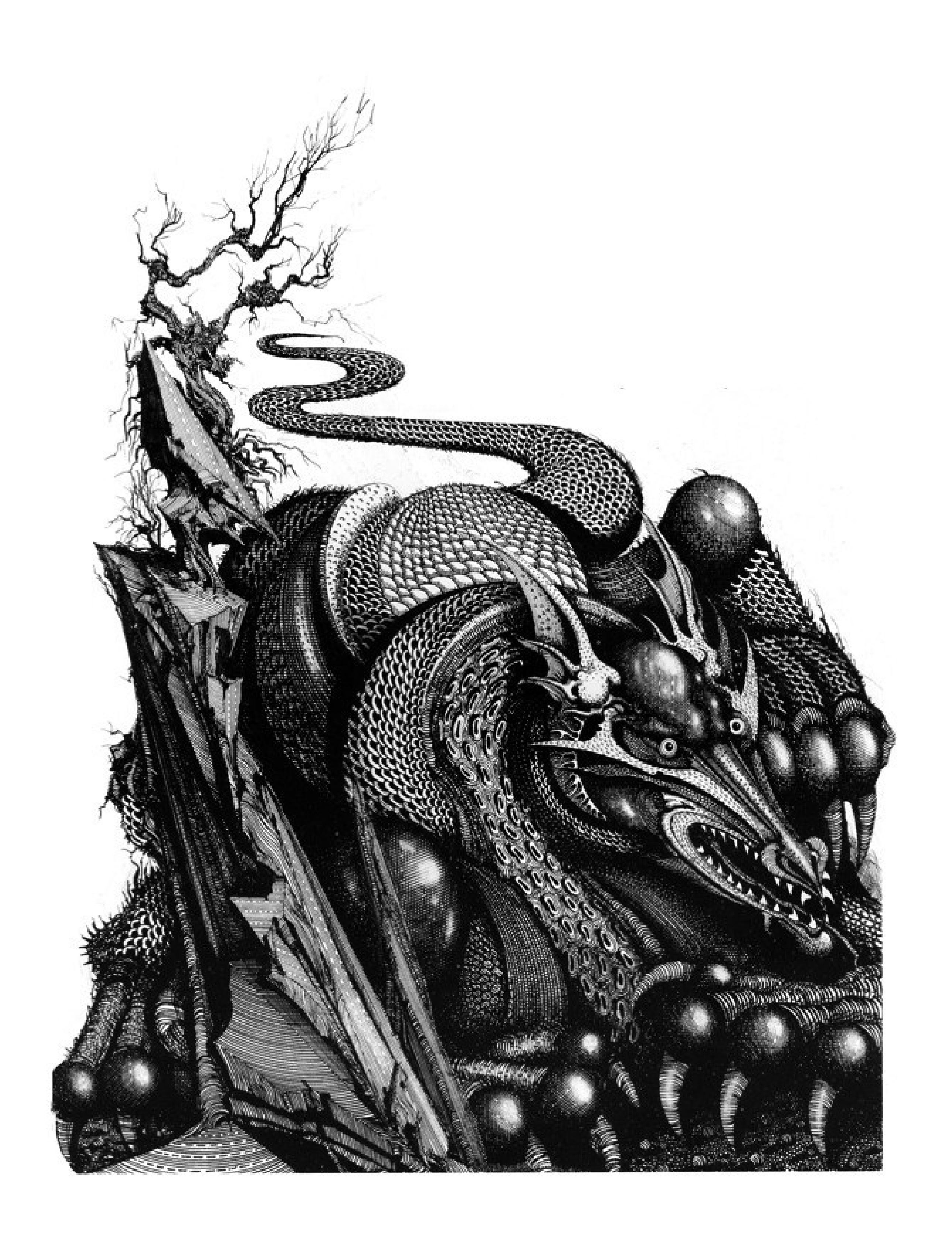


Amén de una enorme potencia, los dragones tenían poderes más sutiles. Estaban dotados de una vista más aguda que la del halcón y no se les escapaba nada de lo que veían. Tenían un oído que captaba la más ligera respiración del enemigo más silencioso y un sentido del olfato que les permitía identificar a cualquier criatura por el más tenue olor de su carne.

La inteligencia de los dragones era célebre, lo mismo que su pasión por idear y resolver acertijos. Descendían de las serpientes y, por lo tanto, su ingenio y su sabiduría alcanzaban cotas elevadísimas; pero eran insensatos, pues su inteligencia iba acompañada de vanidad, glotonería, avaricia, falsedad e irritabilidad.

Puesto que los principales elementos constitutivos de los dragones eran el fuego y la magia, rehuían el agua y preferían la oscuridad a la luz del día. La sangre de dragón era un veneno negro y mortal, y los vapores de sus entrañas eran de azufre ardiente y cieno. Sus cuerpos emitían siempre un duro brillo de piedra preciosa. Su risa era cavernosa y estremecía hasta a las propias montañas. Los ojos de los dragones lanzaban rayos de luz de color rubí y, cuando estaban furiosos, relámpagos encarnados. Hablaban con crueles voces ásperas que, combinadas con la intensidad de sus ojos de serpiente, invocaban el conjuro del dragón, el cual inmovilizaba al enemigo desprevenido y le hacía desear someterse a la pavorosa voluntad de la bestia.

El primero de los dragones de fuego, el urulóki creado por Morgoth en Angband, fue Glaurung, Padre de los Dragones. Tras sólo un siglo de incubación y crecimiento en las cavernas, Glaurung salió hecho una furia por las puertas de Angband a un mundo aterrorizado. Aunque no pertenecía a la raza alada que aparecería más tarde, Glaurung fue el mayor terror de su tiempo. Incendió y arrasó la tierra de los elfos en Hithlum y Dorthonion antes de que lo expulsara Fingon, príncipe de Hithlum. No obstante, Morgoth estaba descontento con Glaurung por su impulsividad, pues tenía previsto que el dragón alcanzara todo su poder antes de que apareciera ante un mundo desprevenido. Para Glaurung, este ataque no fue sino una mera aventura de adolescencia, un juego para poner a prueba sus poderes. Aun con lo terrible que resultó para los elfos, su fuerza apenas había empezado a desarrollarse y su armadura de escamas todavía estaba demasiado blanda como para repeler el asalto de cualquier arma. Así pues, Morgoth retuvo a Glaurung en Angband durante otros dos siglos antes de soltar al urulóki, lo cual sucedió al principio de la cuarta batalla de las guerras de Beleriand, que pasó a conocerse como batalla de la Llama Súbita. Glaurung, el gran gusano, en todo su esplendor, acaudilló las fuerzas de Morgoth en el enfrentamiento contra los elfos de Beleriand. Gracias a su gran tamaño y a la acción de sus llamas fue haciendo mella en los ejércitos enemigos y, con los demonios de Morgoth, los balrogs y negras legiones de incontables orcos, rompió el sitio de Angband y llevó la desesperación a los elfos.



En la quinta batalla, llamada batalla de las Lágrimas Innumerables, Glaurung provocó una destrucción todavía más terrible, pues entonces (a la misteriosa manera de los dragones) había engendrado ya una prole de dragones de fuego y dragones fríos menores que lo sucedieran en su quehacer guerrero. Así, un gran ejército de elfos y hombres sucumbió a su embestida y nadie, salvo los enanos de Belegost, que habían acudido a luchar contra el enemigo común, fue capaz de resistir la llama del dragón.

Morgoth usó asimismo a Glaurung para conservar los territorios de los que se apoderaba. Pero la fuerza bélica no era el único poder de este monstruo. Sometió igualmente a muchos mediante el poder cegador de su ojo de serpiente y su hipnótico embrujo.

Años después de que Glaurung hubiera saqueado y desolado el reino de Nargothrond, cuenta el «Narn i Hîn Húrin» que fue abatido por el mortal Túrin Turambar, pues este hijo de Húrin se acercó furtivamente al dragón de fuego y le clavó la espada Gurthang en el vientre; pero Túrin murió también a causa del veneno de la sangre negra y de la ponzoña que destilaron las últimas y malignas palabras del dragón.

Si bien llamaban a Glaurung Padre de los Dragones, el mayor dragón que existió jamás en el mundo fue uno llamado Ancalagon el Negro. Su nombre significa «mandíbulas que se precipitan» y su majestad devoradora aplastó al ejército del oeste en la Gran Batalla y en la guerra de la Cólera al finalizar la Primera Edad del Sol.

Ancalagon fue el primer dragón de fuego alado, y él y otros de esa especie salieron de Angband como nubes tempestuosas de viento y fuego en los últimos momentos de la defensa del reino de Morgoth.

Aquélla fue la primera vez que el mundo vio dragones alados, y durante algún tiempo los enemigos de Morgoth, el Enemigo Oscuro, permanecieron ocultos. Sin embargo, las águilas y todas las aves guerreras de la Tierra salieron del oeste junto con el buque alado *Vingilot* y el guerrero Eärendil.

La batalla aérea duró bastante, pero al final Eärendil se impuso, Ancalagon fue derribado y los dragones de fuego murieron o huyeron. Así terminó la guerra de la Cólera y Morgoth perdió definitivamente el poder.

Tan grande fue la derrota de los dragones en la Gran Batalla que las historias de la Tierra Medía no vuelven a hablar de ellos hasta la Tercera Edad del Sol. En aquella época habitaban los eriales del otro lado de las Montañas Grises del Norte y, según se dice, su enorme codicia los condujo a las grandes riquezas acumuladas por los Siete Reyes de los enanos.

El más poderoso de los dragones de las Montañas Grises era el llamado Scatha el Gusano, que hizo salir aterrorizados a los enanos de sus moradas, pero un príncipe de los hombres le hizo frente y lo mató. Era éste el guerrero Fram, el hijo de Frumgar,

caudillo de los éothéod. Sin embargo, no fue más que una liberación temporal del terror que asediaba las montañas, pues al cabo de un tiempo muchos dragones fríos regresaron allí. Si bien la defensa de los enanos fue larga y valiente, éstos eran muy inferiores; uno a uno sus guerreros fueron cayendo y las Montañas Grises y todo su oro quedaron en manos de los dragones.



Las cronologías de las Tierras Occidentales señalan que en el siglo veintiocho de la Tercera Edad llegó al gran reino de los enanos de Erebor, la Montaña Solitaria, el más poderoso dragón del período, procedente del norte. Este dragón de fuego, llamado Smaug el Dorado, era enorme y tenía alas de murciélago y un veneno letal para los enanos y los hombres.

Con una arrasadora llama, Smaug destruyó la ciudad de los hombres de Valle y derribó la puerta y la muralla del reino de los enanos de la Montaña Solitaria. Los enanos huyeron o murieron y Smaug se apoderó de las riquezas del lugar: oro y piedras preciosas, mithril y plata, gemas élficas y perlas, así como los cristales de esmeralda, zafiro y diamante de múltiples caras.

Smaug dominó Erebor sin ninguna oposición durante dos siglos. No obstante, en el año 2941 llegó a la montaña un grupo de aventureros; eran doce enanos conducidos por el legítimo rey de Erebor, Thorin Escudo de Roble, y un mercenario hobbit llamado Bilbo Bolsón. Los aventureros se aproximaron al dragón sin ser vistos y se quedaron pasmados, pues Smaug era mucho más grande de lo que se habían imaginado y emitía un resplandor aureorrojizo de rabia reptil.

Como todos los de su raza, llevaba una armadura de escamas de hierro impenetrable, pero también había tomado la precaución de protegerse el blando vientre: mientras yacía tranquilamente sobre su tesoro, dejaba que los diamantes y las

gemas duras se le incrustaran en la carne y de esta forma se cubría la única zona vulnerable. Sin embargo, gracias a su astucia, el hobbit Bilbo Bolsón descubrió un punto del amplio pecho de la bestia que no estaba protegido por las piedras preciosas y en el cual podía clavar el afilado acero.

Al verse increpado por los aventureros, su furia se desencadenó y lanzó el fuego contra la tierra.

En venganza, se fue a Esgaroth, a orillas del Lago Largo, pues los hombres del lago habían ayudado a los aventureros. Pero allí vivía un hombre del norte, fuerte y valiente, llamado Bardo el Arquero, que, conociendo el secreto de la debilidad del dragón, clavó una flecha negra en el único punto vital de la bestia. El dragón empezó a chillar de un modo increíble y cayó del cielo envuelto en llamas. Así murió Smaug el Dorado, el más poderoso dragón de la Tercera Edad.

Se rumoreó que los dragones continuaron habitando el Desierto del Norte, que se extendía más allá de las Montañas Grises, durante muchos siglos, pero ninguna de las narraciones de la Tierra Media que ha llegado hasta los hombres vuelve a hablar de estos malvados y a la vez magníficos seres.



DRAGONES DE FUEGO. De todas las bestias criadas por Morgoth, el Enemigo Negro, a lo largo de las edades que duró su poderío, las más temidas fueron los aviesos reptiles llamados dragones.

Existían muchas especies de estos seres tan destructivos, pero los más mortíferos eran los que vomitaban llamaradas de sus inmundas entrañas. Se llamaban dragones de fuego y entre ellos se contaban los más poderosos ejemplares de toda la raza.

Glaurung, Padre de los Dragones, fue el primero de los dragones de fuego urulóki y tuvo una numerosa prole. La huella que dejaron estos dragones en los reinos de los elfos, los hombres y los enanos, en la Primera Edad del Sol, fue terrible y nefasta.

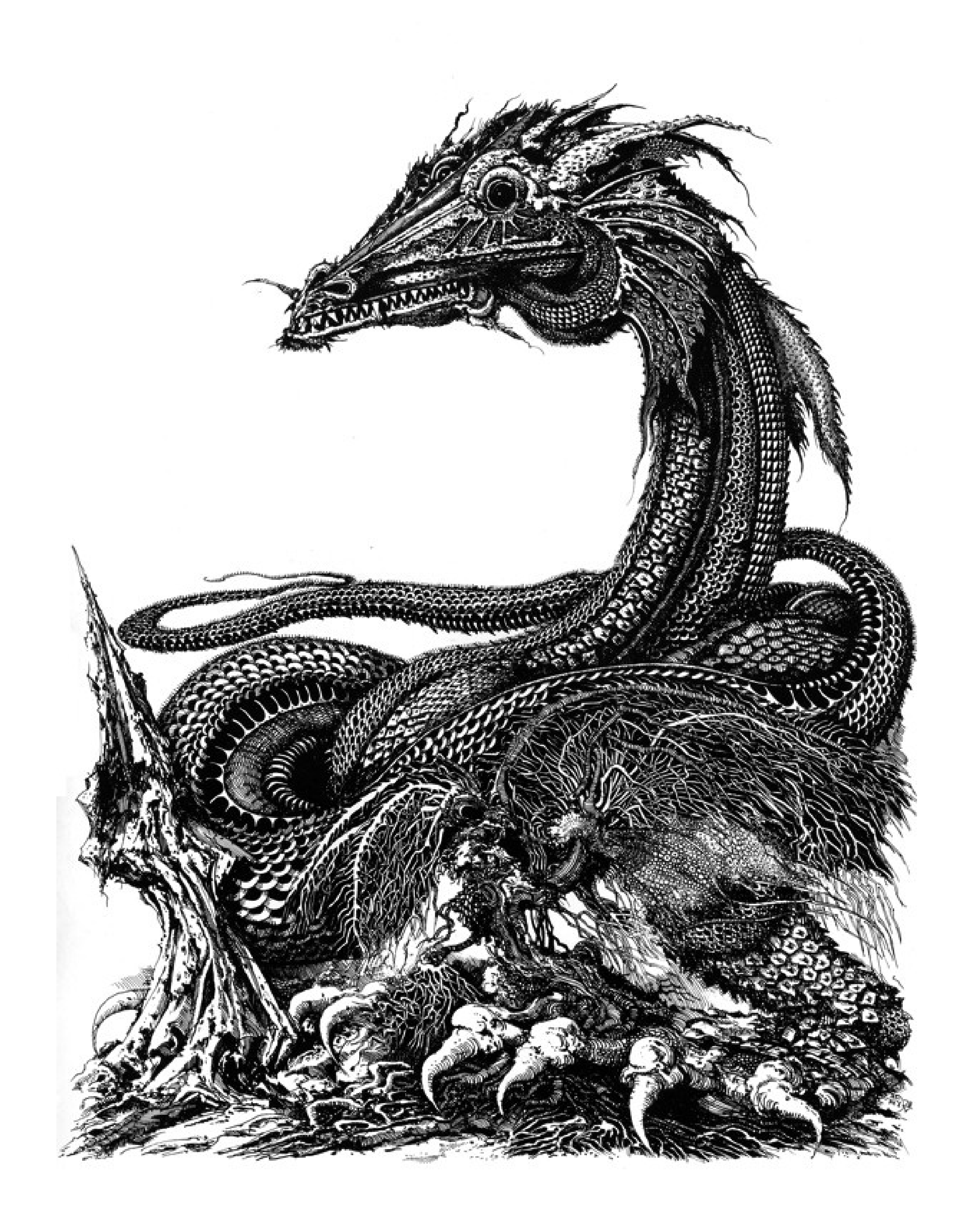
Durante los postreros días de esa edad, cuando la mayor parte de los descendientes terrestres de Glaurung, Padre de los Dragones, habían perecido en la cruenta guerra de la Cólera, aparecieron en Angband los poderosos y temidos dragones de fuego alados.

Se dice de ellos que fueron uno de los mayores terrores que asolaron el mundo, y Ancalagon el Negro, que era de esta especie, tiene fama de haber sido el más feroz dragón de todos los tiempos.

En edades posteriores, todas las historias de la Tierra Media hablan de un último dragón de fuego alado que fue casi tan temible como Ancalagon. Era el dragón de Erebor, que expulsó a los enanos del linaje de Durin del reino que se extendía bajo la montaña. Se llamaba Smaug el Dorado, y en el año 2941 de la Tercera Edad fue muerto por Bardo el Arquero de Valle.

DRAGONES FRÍOS. Entre los dragones que crió Morgoth en Angband durante la Primera Edad del Sol había muchas especies. Algunos lanzaban bocanadas de fuego, otros tenían potentes alas, pero los más comunes eran los dragones fríos, que carecían de fuego y de capacidad para volar, pero poseían una gran fuerza en sus dientes y garras y una resistente coraza de escamas de hierro. Los dragones fríos aterrorizaron a todas las razas que se les enfrentaron en esa Primera Edad y provocaron catástrofes sin precedentes en la Tierra Media. Al final del período, casi la totalidad de los dragones y la mayoría de los siervos de Morgoth perecieron en la Gran Batalla de la guerra de la Cólera.

Los relatos de las Tierras Occidentales cuentan que en la Tercera Edad del Sol volvieron a aparecer en los baldíos del norte numerosos dragones fríos que se dirigían a las Montañas Grises. Un grupo de enanos se había trasladado a estas montañas porque eran ricas en oro: en el siglo veinte de esa edad llegaron allí los dragones fríos en busca de sus tesoros y dispuestos a luchar con ellos. Aun cuando los enanos lucharon con valentía, estaban en inferioridad de condiciones y los dragones fríos asediaron y aplastaron cruelmente a su enemigo. Pero entonces llegó un príncipe de los hombres de Éothéod —llamado Fram, hijo de Frumgar— que dio muerte a Scatha el Gusano, el mayor dragón de esas tierras, y las Montañas Grises quedaron libres de dragones durante cinco siglos. Sin embargo, los dragones fríos regresaron a la zona en el año 2570 y los señores de los enanos fueron cayendo uno a uno bajo sus garras. El último fue el rey Dáin I, del linaje de Durin, y él y su hijo Frór fueron asesinados por un dragón frío dentro de su propia casa. Así, los últimos enanos abandonaron las Montañas Grises dejando con gran disgusto todo el oro como botín para los dragones.



DÚLIN. El canto de pájaro preferido de la Tierra Media es el del ruiseñor, que los elfos grises llaman *dúlin*, el «cantor nocturno», y TINÚVIEL, «hija del crepúsculo», pues, al igual que los propios elfos, los ruiseñores tienen predilección por la luz de las estrellas y llevan música y alegría a un mundo oscuro.

DUMBLEDORS. En el poema festivo hobbit titulado «Vida errante» se habla de una feroz raza de insectos alados llamados *dumbledors*, pero no ha llegado hasta los hombres ningún dato sobre el origen y la historia de estas criaturas desaparecidas.

DÚNEDAIN. Las historias de los dúnedain, los hombres de Oesternesse, se remontan al inicio de la Segunda Edad del Sol, pues los dúnedain eran descendientes de los edain de la Primera Edad.

Este pueblo fue honrado por los valar, quienes les regalaron un territorio situado en el mar Occidental, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas, que se llamó Númenórë, Oesternesse en la lengua común de los hombres. La historia de los dúnedain de esa época se cuenta en el «Akallabêth» y en el relato de los númenóreanos, que era el nombre por el que se conocía a los dúnedain de Númenórë.

Era éste un pueblo poderoso y su extinción fue horrible; se abrieron las entrañas del mundo y su tierra se hundió en el mar. Todos los númenóreanos desaparecieron en aquel holocausto, con la excepción de los conocidos como númenóreanos negros, que en épocas anteriores se habían trasladado al puerto meridional de Umbar, y los conocidos como elendili, que fundaron los reinos de Arnor y Gondor. Así pues, cuando en las narraciones se habla de los dúnedain se suele hacer referencia a los elendili, los «fieles».

Los relatos de la Tierra Media cuentan que en el año 3319 de la Segunda Edad del Sol nueve navíos vinieron sobre una enorme ola desde el mar Occidental. Eran éstos los barcos de Elendil el Alto, quien, junto con sus hijos, condujo a los fieles dúnedain a la Tierra Media. Elendil fundó entonces Arnor, el reino septentrional de los dúnedain, y construyó Annúminas, la primera ciudad, cerca de las tierras élficas de Lindon; mientras, Anárion e Isildur se dirigieron al sur y fundaron Gondor, el reino meridional de los dúnedain, donde construyeron Osgiliath, la primera ciudad.

Arnor comprendía las extensas provincias de Rhudaur, Cardolan y Arthedain, mientras que Gondor, a su vez, incluía los feudos y territorios de Anórien, Ithilien, Lebennin, Lossarnach, Lamedon, Anfalas, Tolfalas, Belfalas y Calenardhon.

Los dúnedain prosperaron en paz durante un siglo de aquella edad mientras reforzaban sus nuevos reinos, pero simultáneamente a ellos iba creciendo otro poder. De Mordor salieron Sauron y los Nazgûl, junto con orcos y hombres de muchas razas que eran vasallos suyos.

Así pues, se reanudó la guerra, pero se firmó un pacto que en tiempos posteriores

se llamó Última Alianza de elfos y hombres.

Gil-galad, el último rey supremo de los elfos en la Tierra Media, estaba al frente de los elfos de Lindon, y Elendil mandaba a los dúnedain. Los siervos de Sauron sucumbieron a su poder y el propio Sauron se vio obligado por fin a tomar parte en la batalla. Aunque murieron Elendil, Anárion y Gil-galad, se logró terminar con el poder de los Espectros del Anillo y de Sauron. Isildur le cortó el Anillo a Sauron de su propia mano y éste, los Espectros del Anillo y todos sus siervos desaparecieron en las sombras.

Ésta fue la guerra que puso fin a la Segunda Edad del Sol. Con la desaparición de Sauron se esperaban tiempos de paz, pero la Tercera Edad habría de terminar también con una guerra sangrienta, pues Isildur no destruyó el Anillo de Sauron, cuyo interior albergaba un tremendo poder.





En el segundo año de la Tercera Edad, Isildur fue víctima de una emboscada en los Campos Gladios y murió atravesado por las flechas negras de los orcos; el Anillo se perdió en el río Anduin. Así pues, según se cuenta en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste» y en los «Anales de los reyes y los gobernantes», aunque durante un tiempo imperó la paz, las contiendas habrían de regresar de nuevo a las Tierras Occidentales.

Los dúnedain fueron atacados por todos los flancos: los balchoth y los aurigas entraron por Rhûn; los númenóreanos negros y los haradrim, por el sur; los variags, desde Khand; los orcos y los dunlendinos, desde las Montañas Nubladas; los hombres de las colinas y los trolls desde las Landas de Etten; en tanto que los Espectros del Anillo se alzaron nuevamente en Mordor, Angmar, Morgul y Dol Guldur.

De esta manera transcurrió la Tercera Edad: los dúnedain tuvieron que luchar contra todos los servidores de la fuerza que finalmente había vuelto a cobrar forma y residía en la imponente torre de Barad-dûr, en Mordor; era Sauron, el Señor del Anillo.

Durante aquellos años hubo momentos en que los dúnedain fueron todavía más poderosos y sus tierras se extendían hasta el interior de Rhûn y de Harad. Pero con el transcurso de los siglos se volvieron como acantilados marinos desgastados por las mareas. Arnor se convirtió en un reino desmembrado y en 1975 cayó la última ciudad; a pesar de que un heredero del trono permaneció oculto, este reino dúnedain se había ya perdido para siempre.

Después, en el norte, los legítimos reyes de los dúnedain quedaron reducidos a caudillos; en el sur, aunque sufrió frecuentes asedios y amenazas, la mayor parte del reino dúnedain de

Gondor se conservó intacta, si bien la línea sucesoria se rompió y el reino pasó a ser gobernado por los senescales.

Durante la Tercera Edad el poder de Sauron creció sin parar hasta que finalmente salió a la luz y participó en una guerra, decidido a expulsar a los dúnedain y a los elfos del mundo y a convertir la Tierra Media en dominio suyo a perpetuidad.

Así empezó la guerra del Anillo, que puso fin a la Tercera Edad y cuya historia se relata en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste».

En aquella guerra, de entre los dúnedain del Norte destacó Aragorn, hijo de Arathorn, el único heredero genuino de Isildur y rey legítimo de todos los dúnedain de la Tierra Media. Sus caballeros eran los Montaraces del Norte, jinetes armados con espada y lanza que se cubrían con capas de color verde oscuro y llevaban capucha y botas altas de cuero. El propio Aragorn recorría el territorio de esta guisa. Era un caballero curtido por la intemperie, fuerte, valiente y de penetrante mirada.

En aquella época se hacía llamar Trancos, pero en las numerosas aventuras de su larga vida se le conoció por muchos otros nombres: durante su juventud, fue Estel para los elfos de Rivendel, y Thorongil cuando, como capitán de Gondor, se trasladó al sur y destruyó las flotas de Umbar. Durante la guerra del Anillo luchó en Cuernavilla, Pelargir, los campos de Pelennor y ante la mismísima Puerta Negra de Mordor.

Demostró ser un verdadero líder de los hombres, y como heredero de Isildur fue coronado rey Elessar Telcontar, gobernante de todos los dúnedain de los reinos gemelos de Gondor y Arnor, después de la guerra del Anillo.

Al ser coronado, Aragorn se transformó totalmente: de rudo guerrero pasó a asumir el papel de rey, valiente y altivo pero a la vez afable, sabio y de ojos perspicaces. Fue entronado y coronado bajo tres estandartes, verde, azul y negro, correspondientes a Rohan, Dol Amroth y Gondor. Se tocó con la corona blanca de los dúnedain, el alto casco de guerrero hecho de *mithril*, con alas blancas de plata y perlas. Alrededor llevaba una diadema de gemas diamantinas y en el extremo superior una única gema élfica resplandecía con una intensa y cristalina luz. Aragorn fue comparado con los más nobles de los númenóreanos de la antigüedad e incluso con los señores de los elfos. Como reina tomó a la princesa élfica Arwen Undómiel. Juntos gobernaron sabiamente las Tierras Occidentales hasta bien entrada la Cuarta Edad y trajeron la paz a todo el pueblo de la Tierra Media.





DUNLENDINOS. En la Segunda Edad del Sol, antes de que los dúnedain llegaran a la Tierra Media y fundaran los reinos de Gondor y Arnor, en los fértiles valles que se extendían al pie de las Montañas Blancas vivía un pueblo de elevada estatura y cabello oscuro. Se dice que durante muchos siglos sus integrantes desarrollaron una civilización independiente de la de los demás pueblos y construyeron muchas fortalezas de piedra. Ningún relato nos habla del destino de estos hombres de las Montañas Blancas; parece ser que desaparecieron y que sólo unos descendientes suyos llamados dunlendinos permanecieron en aquellas tierras.

Mucho antes de que los dúnedain fundaran los reinos de Gondor y Arnor, el poder de los dunlendinos se hallaba ya mermado. El pueblo se había dividido. Los que permanecieron en el Sagrario, su patria, se aliaron con los hombres de Gondor; otros se trasladaron al norte y se establecieron pacíficamente en las tierras de Bree. Sin embargo, la mayoría de los dunlendinos se había retirado a los montes y llanuras de las Tierras Brunas, convirtiéndose en un pueblo de pastores tribales. Si bien conservaron la lengua y siguieron siendo aguerridos hombres de armas, se volvieron bárbaros.

En el siglo veintiséis de la Tercera Edad, los hombres de Gondor donaron a los rohirrim una provincia llamada Calenardhon, pero los dunlendinos la consideraban suya por derecho propio, de modo que estos dos pueblos empezaron a odiarse mutuamente, y en el año 2758 un dunlendino llamado Wulf acaudilló una gran invasión de su pueblo contra los rohirrim y salió victorioso. Pero el precio que hubieron de pagar fue grande, pues al año siguiente los rohirrim se rebelaron, hicieron retroceder a los dunlendinos nuevamente a los montes y provocaron la muerte

del propio Wulf.

Así, los dunlendinos permanecieron en los montes durante casi tres siglos y dejaron los valles fértiles a los rohirrim. Sin embargo, no olvidaron la afrenta, y los hombres altos y morenos de las Tierras Brunas hicieron un pacto perverso con el mago rebelde Saruman, que había llevado a Isengard numerosos grandes orcos llamados uruk-hai. Y consta que, mediante un acto de brujería, los dunlendinos se mezclaron con los uruk-hai y esta unión tuvo como resultado una malvada especie de seres que se llamaron semiorcos. Los semiorcos eran hombres negros con ojos de lince y rasgos de orco. Junto con los dunlendinos y los grandes orcos, los semiorcos formaron un enorme ejército de fuerza aterradora.

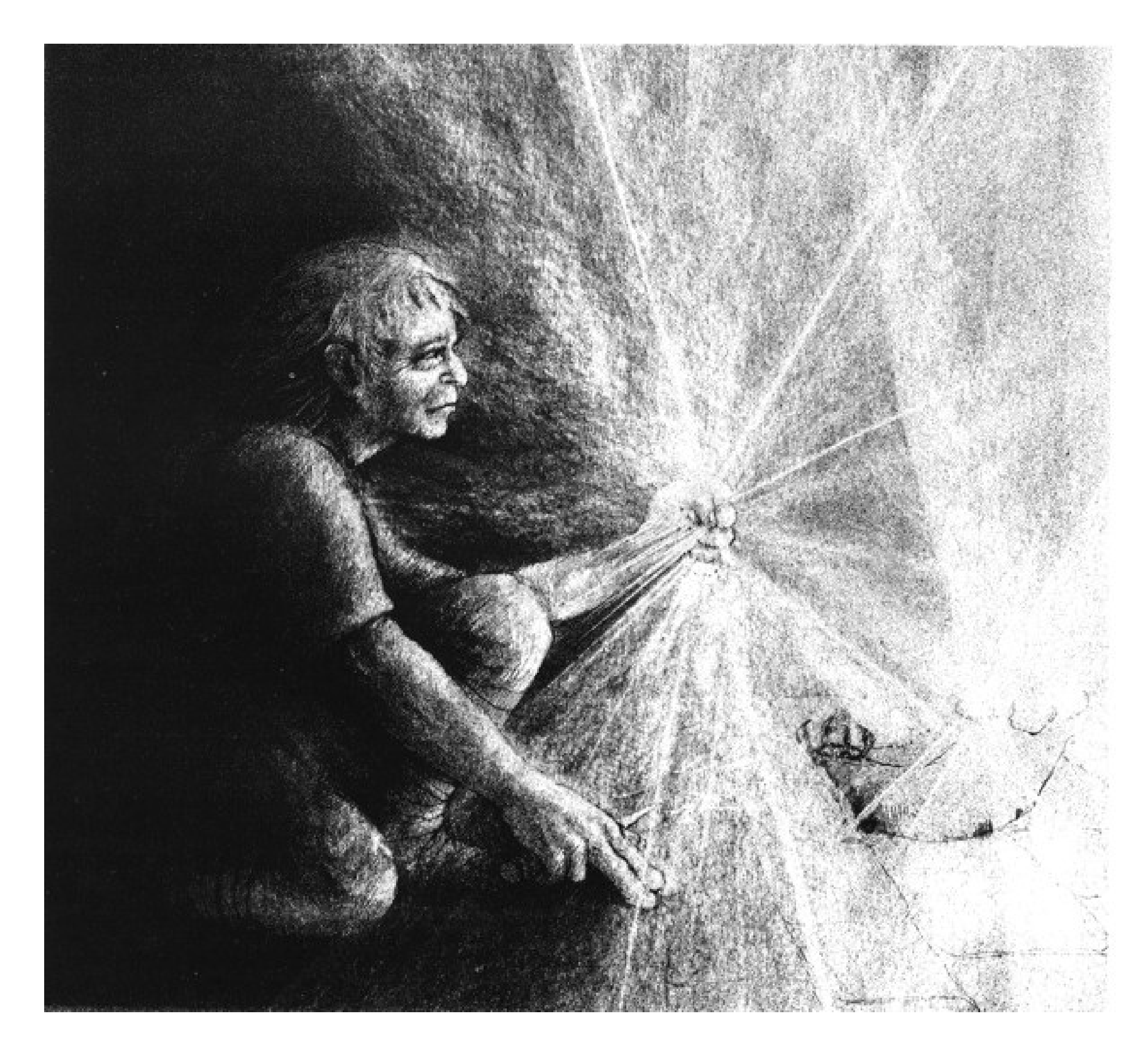
Cuando parecía que el poder de Gondor y Rohan se debilitaba, el ejército se reunió en Isengard en torno al estandarte de la Mano Blanca de Saruman para enfrentarse a los rohirrim, los «señores de los caballos». El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» narra el avance de los feroces dunlendinos, de altos cascos y escudos negros, hacia la batalla de Cuernavilla, librada en el Abismo de Helm, con los uruk-hai y los semiorcos.

Pero la batalla de Cuernavilla fue un gran desastre para los dunlendinos, que resultaron arrollados, mientras los fieros uruk-hai y semiorcos eran aniquilados. Los que no murieron no pudieron hacer otra cosa que suplicar la paz, prometiendo no volver a alzarse jamás contra los vencedores rohirrim.

DWIMMERLAIK. La Tierra Media era un territorio que había presenciado largos periodos de sangrientas guerras y enfrentamientos. Víctimas de las armas, el fuego y la peste, descansaban en su seno grandes multitudes. Pero había también quienes, gracias a algún acto de brujería o al incumplimiento de algún juramento, permanecían en el mundo mortal con el espíritu agitado. De éstos, el «Libro Rojo de la Frontera Oeste» menciona a los tumularios, los Muertos del Sagrario, los Espectros de las Ciénagas de los Muertos y los terribles Espectros del Anillo, que en la lengua negra se llamaban Nazgûl.

En la época de los Jinetes de la Marca, en las tierras de Rohan todos esos inquietantes espíritus se llamaban dwimmerlaik. Tal punto alcanzaban las supersticiones de estos jinetes rohirrim que incluso a los elfos de Lothlórien y a los ents de Fangorn los llamaban dwímmerlaik y pensaban que eran espíritus malignos de la misma índole.





EDAIN. De los hombres de la Primera Edad los más importantes eran los llamados edain, que fueron los primeros en dejar el este para dirigirse a Beleriand, donde los altos elfos habían fundado muchos reinos. La mayoría eran hombres fuertes y valientes, y los relatos de esa época narran grandes hazañas.

Estos hombres entraron en Beleriand en tres huestes, conducidas por los caudillos Bëor. Haldad y Marach, que luego se convertirían en las Tres Casas de Edain. Puesto que los elfos eran llamados Primeros Nacidos, es decir, hijos primogénitos de Ilúvatar, los noldor de Beleriand llamaron a estos hombres atani, que quería decir Segundos Nacidos, y los llenaron de inmensa sabiduría; una gran parte de lo que se considera grande y noble en todos los hombres tiene su origen en los maestros noldor. En un espacio de tiempo relativamente corto, el sindarin, idioma de los elfos grises, se convirtió en lengua común de Beleriand y las palabras quenya se fueron empleando cada vez menos. Por eso los atani son llamados edain en la tradición de Beleriand, pues así se dice Segundos Nacidos en sindarin.

De las Tres Casas, la Casa de Bëor (que luego se llamó Casa de Húrin) fue la primera en encontrarse con los elfos noldorin. Éstos eran los hombres que más se parecían a los noldor, que los tenían en gran estima. Poseían cabello oscuro y agudos ojos grises, así como una mente despierta, ansias de aprender y una gran fortaleza.

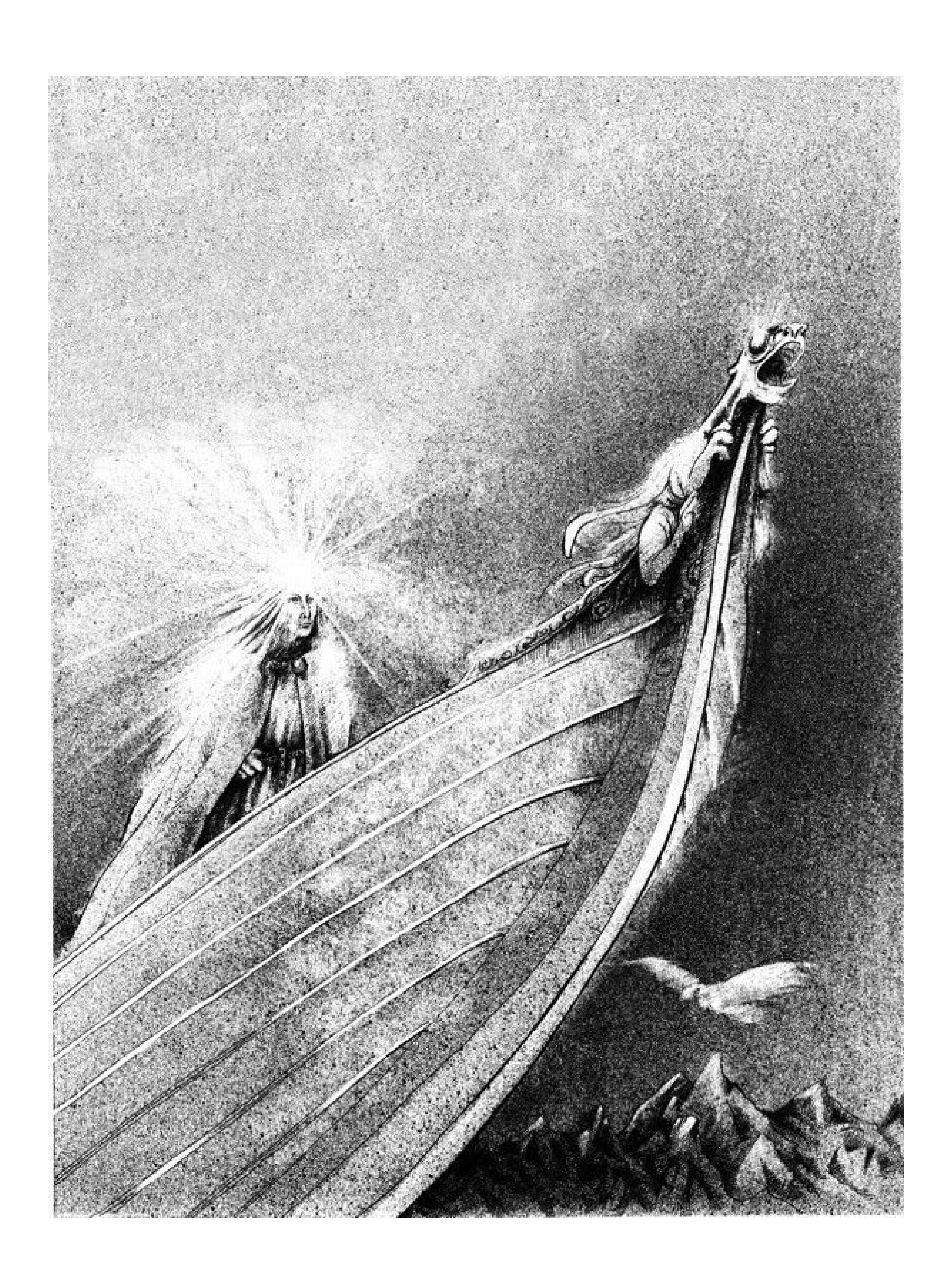
Los de la Segunda Casa se llamaban haladin y pueblo de Haleth; eran gentes del bosque, las menos numerosas y de menor estatura de las Tres Casas. La Tercera Casa era la de Hador, cuyo pueblo tenía el cabello dorado y los ojos azules y era el más numeroso de los edain.

Entre los edain surgieron muchos héroes. Hador Lórindol, que quiere decir «cabeza dorada», fue nombrado par de los señores elfos y señor de Dor-lómin. Húrin el Firme fue el valiente guerrero que mató a setenta trolls en combate. Como se cuenta en el «Nam i Hîn Húrin», el hijo de Húrin fue Túrin Turambar, que se tocaba con la joya de su pueblo, el casco de dragón de Dor-lómin forjado por los elfos, y llevaba la espada negra denominada Gurthang. Con estas armas, y gracias a su fuerza y discreción, Túrin mató a Glaurung, el Padre de los Dragones.

De todas las hazañas realizadas por los hombres dentro de las Esferas del Mundo, las mayores fueron las de Beren Echamion, que estaba casado con la princesa élfica Lúthien Tinúviel, la más hermosa hija del mundo. Pues Beren fue el héroe que, con el cuchillo Angrist, corto un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth.

En la historia de los elfos no hubo más que otras dos uniones entre edain y elfos. Tuor casó con Idril, hija de Turgon, señor noldor de Gondolin. A causa de esto, se dice que Tuor es el único hombre a quien se permitió entrar en las Tierras Imperecederas y vivir allí. El hijo de Tuor e Idril, Eärendil el Marinero, desposó a la princesa sindar Elwing. Fue Eärendil quien condujo el navío volador *Vingilot* y transportó el Silmaril, la llama de la estrella azul del crepúsculo. En la Gran Batalla, Eärendil dio muerte también al dragón de fuego alado Ancalagon el Negro desde su barco *Vingilot*.

En la Segunda Edad, la luz de Eärendil guió al resto de los edain en el camino de salida de la Tierra Media, pues los valar recompensaron a los edain por su sufrimiento. Fortalecidos en cuerpo y mente, y tras recibir el don de una larga vida, fueron conducidos a la tierra de Númenor, situada en el mar Occidental, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. En esta época recibieron el nombre de dúnedain, «edain de occidente». Vivieron allí durante la Segunda Edad del Sol y fueron considerados los más sabios y más grandes que habían pisado la Tierra.



EDHIL. En los dialectos élficos, los propios elfos utilizaban varios nombres para referirse a sí mismos. Entre éstos estaba el término edhil, mediante el cual los sindar se referían a todos los ELFOS.



EGLATH. En el relato del Gran Viaje realizado por los elfos en las Edades de las Estrellas se cuenta que el tercer clan, los teleri, perdió a su rey, Elwë Singollo, que fue víctima de un encantamiento en el bosque de Nan Elmoth, situado en las tierras de Beleriand. Aunque lo buscaron durante muchos años, no lo encontraron, de modo que hubieron de reconocer como rey a su hermano y reanudaron sin él la marcha hacia el oeste, rumbo a las Tierras Imperecederas. Pero muchos no quisieron abandonar Nan Elmoth y, por amor a Elwë Singollo, se quedaron allí bastantes años más. Fueron éstos los elfos llamados eglath, que se separaron de sus hermanos para siempre y cuyo nombre, en élfico, significaba «los abandonados». Al final su fidelidad se vio recompensada, pues el rey regresó. Si antes se llamaba Elwë Singollo, ahora pasó a llamarse Elu Thingol o rey Mantogris, y estaba muy cambiado. Su cuerpo emitía una intensa luz y venía acompañado de quien había provocado su encantamiento, su reina, Melian la Maia. Con el regreso del rey y la bendición de la nueva reina se inició una gran época para los eglath. A partir de entonces fueron llamados sindar, elfos grises, y en los Años de las Estrellas fueron considerados el pueblo más poderoso de la Tierra Media.

EJÉRCITO DE LAS SOMBRAS. En la guerra del Anillo se libró una gran batalla ante el antiquísimo puerto de Pelargir en la cual los

navíos de los corsarios fueron conquistados por guerreros fantasmagóricos. Eran estos guerreros los MUERTOS DEL SAGRARIO, espectros que durante los largos años de la Tercera Edad habían permanecido en la Tierra por haber quebrantado un juramento. A fin de cumplirlo y poder así liberarse de su prisión, este Ejército de las Sombras, encabezado por Aragorn, hijo de Arathorn, se enfrentó a los corsarios, enemigos de los dúnedain. Alcanzada la victoria, el numeroso ejército fantasmagórico desapareció de la Tierra para siempre.

ELANOR. En la Tercera Edad del Sol crecía en la tierra de Lothlórien una hermosa flor de invierno llamada *elanor*, que quiere decir «estrella sol», con forma de estrella y de color dorado. Las historias de la Tierra Media vinculan las *elanor* con la «Leyenda de Aragorn y Arwen». El lugar donde tanto las *elanor*, «estrella de oro», como las *niphredil*, «estrella blanca», crecían en mayor abundancia era Cerin Amroth, la loma en la que se prometieron Aragorn, el señor mortal de los dúnedain, y Arwen Undómiel, hija de Elrond Medio Elfo. Arwen compartió su suerte con la raza de los hombres mortales y, tras la guerra del Anillo, Aragorn y Arwen se casaron. Aunque tuvo una vida dichosa, poco después de que muriera Aragorn pereció también Arwen y eligió la loma de Cerin Amroth para descansar eternamente.

ELDALIË. Después de pasar cierto tiempo en el gran lago del este de la Tierra Media llamado Cuiviénen, los elfos tuvieron que enfrentarse con una gran alternativa. O bien continuaban morando en el este sin conocer más que la luz de las estrellas, o bien emprendían un gran viaje y se trasladaban a la Tierra de la Luz Eterna, en el extremo occidental. Los elfos que en la Primera Edad de la Luz de las Estrellas se decidieron por el viaje a las Tierras Imperecederas se llamaron eldalië, el pueblo de Eldar. Se dividían en tres clanes —los vanyar, los noldor y los teleri— y las canciones y los relatos hablan mucho de ellos.

ELDAR. Según las leyendas que han llegado a oídos de los hombres, y por lo que se haya escrito en los libros que éstos pueden leer, la historia de los eldar es fundamentalmente la historia de la raza élfica. Cuando Orómë, el Cazador de los valar, durante la Primera Edad de las Estrellas, descubrió a los elfos en las islas orientales de la Tierra Media, los miró maravillado y les puso por nombre eldar, «pueblo de las estrellas». En aquella época todos los elfos eran eldar, pero posteriormente tal nombre fue adoptado tan sólo por los que respondieron al llamamiento de los valar y se trasladaron al oeste, emprendiendo el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas. Los que se quedaron fueron llamados avari, «los renuentes», y actuaban por amor a la Tierra Media o porque desconfiaban de la promesa de la Tierra de la Luz Eterna.

Así pues, los eldar constituían un pueblo elegido que se dividía en tres linajes: los

vanyar, los noldor y los teleri. No obstante, el viaje era largo y peligroso y muchos eldar no llegaron a las Tierras Imperecederas; éstos se denominaron úmanyar, «los que no pertenecen a Aman». Entre ellos estaban los nandor, los sindar, los falathrim y los laiquendi. Pero la mayoría sí logró alcanzar el fin del viaje y llegaron a las Tierras Imperecederas en la época de los Árboles de los valar. Allí tomaron posesión de la tierra llamada Eldamar, que estaba reservada para ellos, construyeron hermosas ciudades y se convirtieron en un gran pueblo.

El «Quenta Silmarillion» relata las grandes hazañas que realizaron incluso en los años de lucha y oscuridad que trajo consigo la Guerra Desesperada contra Morgoth el Enemigo, como relámpagos en aquella sombría historia, y durante mucho tiempo los reinos de Eldar florecieron tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas. Gran parte de esto se cuenta en la leyenda de los elfos, las historias de los desmembrados teleri y en el «Noldolantë» que cantó Maglor.

ELENDILI. Se cuenta en el «Akallabêth» que cuando los númenóreanos declararon imprudentemente la guerra a los Poderes de Arda en las Tierras Imperecederas, todo su territorio fue arrasado. No obstante, antes de la caída, zarparon nueve barcos de aquella tierra abocada al desastre. Eran los buques de los elendili, «los fieles» y los Amigos de los elfos, que se opusieron a la actitud de los númenóreanos y se encaminaron a la Tierra Media. Allí, Elendil el Alto y sus dos hijos fundaron los reinos de los DÚNEDAIN en Arnor, en el norte, y en Gondor, en el sur.

ELFOS. En el mismo instante en que Varda, la Señora de los Cielos, volvió a encender las estrellas luminosas sobre la Tierra Media, despertaron junto al lago de Cuiviénen, el «agua del despertar», los hijos de Eru. Era éste el pueblo de los quendi, que son llamados elfos, y lo primero que percibieron cuando vinieron al mundo fue la luz de las nuevas estrellas. Por eso los elfos aman la luz de las estrellas sobre todas las cosas y adoran a Varda, a quien conocen como Elentári, reina de las estrellas, sobre todos los valar. Y lo que es más, cuando la nueva luz penetró en los ojos de los elfos en aquel momento del despertar, permaneció allí, de modo que desde entonces brilló siempre en sus ojos.

Así pues, Eru, el Único, a quien los nacidos en la Tierra conocen como Ilúvatar, creó la raza más hermosa y más sabia que ha existido jamás. Ilúvatar declaró que los elfos tendrían y crearían más belleza que cualquier criatura terrena y que experimentarían la mayor felicidad y la más profunda aflicción. Serían inmortales y siempre jóvenes, de modo que vivirían mientras viviera la Tierra. No conocerían jamás la enfermedad ni la peste, pero sus cuerpos serían como la Tierra en sustancia y podrían ser destruidos. Podrían sucumbir por acción del fuego o del acero en la guerra, ser asesinados e incluso morir de pena.



Su tamaño vendría a ser el mismo que el de los hombres, que todavía no habían sido creados, pero los elfos serían más fuertes de espíritu y de cuerpo y no se debilitarían con la edad, sino que se harían más sabios y más hermosos.

Aunque menores en estatura y poder que los semidioses valar, los elfos comparten la naturaleza de esos poderes en mayor medida que los Segundos Nacidos. Se dice que los elfos andan siempre envueltos en una luz que es como el resplandor de la Luna que acaba de ponerse en los límites de la Tierra. Su cabello es como oro hilado, plata tejida o azabache pulimentado, y una luz estelar resplandece a su alrededor, en el cabello, los ojos, los ropajes de seda y las manos enjoyadas. Siempre hay luz en el rostro del elfo, y el sonido de su voz es variado, hermoso y sutil como el agua. De todas las artes que practican, las que más dominan son la oratoria, el canto y la poesía. Los elfos fueron el primer pueblo de la Tierra en hablar mediante la voz, y ninguna criatura terrena cantó antes que ellos. Con justicia se llaman quendi, «los hablantes», pues enseñaron las artes habladas a todas las razas del mundo.

En la Primera Edad de la Luz de las Estrellas, después de la caída de Utumno y de la derrota de Melkor, el Enemigo Oscuro, los valar llamaron a los elfos a las Tierras Imperecederas del oeste. Esto sucedió antes de la salida del Sol y de la Luna, cuando sólo las estrellas iluminaban la Tierra Media. Los valar deseaban proteger a los elfos

de la oscuridad y de la maldad latente que había dejado Melkor. También deseaban gozar de la compañía de esta hermosa gente y que vivieran bajo la luz eterna de los sagrados Árboles de los valar en Valinor.

Así, los valar prepararon un territorio llamado Eldamar, «Hogar de los elfos», en las Tierras Imperecederas, más allá de los mares del oeste, donde se predijo que los elfos construirían sus ciudades con cúpulas de plata, calles de oro y escaleras de cristal. La tierra sería rica en frutas y cereales, y los elfos, felices, hábiles y prósperos. Las orillas de Eldamar estarían salpicadas de diamantes, ópalos y cristales pálidos que los propios elfos trabajarían sólo por la satisfacción de crear objetos bellos.

De esta manera se dividieron por primera vez los elfos, pues no todos querían abandonar la Tierra Media y entrar en la luz eterna de las Tierras Imperecederas. Ante el llamamiento de los valar, muchos fueron los que emprendieron el viaje hacia el oeste, y éstos se llamaron eldar, «pueblo de las estrellas», pero otros se quedaron, por amor a la luz de las estrellas, y fueron llamados avari, «los renuentes».

Aun cuando eran diestros en los asuntos de la naturaleza y, como sus hermanos, inmortales, eran un pueblo menor. Fundamentalmente permanecieron en las tierras orientales, donde el poder de Melkor era más fuerte, y por lo tanto su número fue disminuyendo.

Los eldar eran conocidos asimismo como el pueblo del Gran Viaje, pues se habían trasladado desde el este por los territorios vírgenes de la Tierra Media en dirección al Gran Mar. Estos pueblos élficos se componían de tres clanes, gobernados por tres reyes. El primero era el de los vanyar, e Ingwë era su rey; el de los noldor era el segundo, y tenía a Finwë como su señor; y los teleri constituían el tercero, gobernados por Elwë Singollo. Los vanyar y los noldor llegaron a Belegaer, el mar Occidental, mucho antes que los teleri, y Ulmo, Señor de las Aguas, salió a su encuentro y los instaló en una isla que era como un gran navío. Arrastró entonces a las dos huestes a través del mar hasta conducirlas al territorio de las Tierras Imperecederas que los valar habían preparado para ellos.



El destino de los teleri fue distinto del de sus hermanos y se dividieron en varios grupos. Puesto que eran los más numerosos de todo el pueblo, su travesía fue la más lenta. Muchos abandonaron el viaje, entre ellos los nandor, los laiquendi, los sindar y los falathrim. Elwë, el rey supremo, se perdió también y se quedó en la Tierra Media. No obstante, la mayoría de los teleri prosiguieron trabajosamente el viaje y adoptaron a Olwë, hermano de Elwë, como rey, hasta que alcanzaron el Gran Mar. Allí esperaron a Ulmo, quien los condujo finalmente a Eldamar.

Así, la mayoría de los eldar llegaron a las Tierras Imperecederas en los días de la luz eterna, cuando los Árboles de los valar iluminaban todo el territorio. Bajo esa luz, los elfos se ennoblecieron y se hicieron más sabios y poderosos de lo que se imaginaban los que se habían quedado en las Tierras Mortales. Los valar y los maiar fueron sus maestros y de ellos aprendieron grandes artes y conocimientos secretos.

Los vanyar y los noldor construyeron, en la colina de Tuna, en Eldamar, una gran ciudad llamada Tirion, mientras que los teleri construyeron el Puerto de los Cisnes, que en su lengua se llamaba Aiqualondë, en la costa. Estas ciudades de los elfos eran las más hermosas de todo el mundo, y comparar su belleza era como comparar el árbol de plata de Telperion con el árbol de oro de Laurelin. Durante ese tiempo, llamado Paz de Arda y Encadenamiento de Melkor, los eldar fortalecieron su cuerpo y su espíritu como el fruto y las flores de los Árboles y crearon muchos objetos de una finura y una belleza jamás superadas y que después de la Muerte de la Luz no volverán a igualarse.

Los sindar (que eran llamados elfos grises), gracias a las enseñanzas y a la luz de Melian la Maia, se hicieron más poderosos en la Tierra Media que todos los demás elfos de las Tierras Mortales. En el bosque de Doriath fundaron un reino encantado

muy poderoso, el mayor creado por los eldar que no llegaron a ver los Árboles de los valar. Con la ayuda de los enanos de las Montañas Azules, los sindar construyeron Menegroth, una extraordinaria ciudad que se llamó Las Mil Cavernas, pues estaba excavada en una montaña. Sin embargo, era como un bosque iluminado por faroles dorados. En sus galerías se oía el canto de los pájaros y la risa del agua cristalina que manaba de fuentes de plata. Ninguna otra raza construyó en la Tierra Media una ciudad más hermosa.

Éstos fueron los mejores tiempos de los eldar, tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas. Sin embargo, este período de paz habría de finalizar poco después de la liberación de Melkor. Se creía que éste se había arrepentido de su modo de obrar y que había ayudado e instruido mucho tanto a los valar como a los eldar, pero había instilado secretamente la rivalidad en la Tierra. No obstante, durante cierto tiempo los eldar siguieron creciendo, y en ese intervalo, entre los noldor, destacó Fëanor, que hizo una obra considerada la mayor de las hazañas de los elfos de Arda.

El genio de Fëanor labró los Silmarils, tres gemas como diamantes que brillaban con una llama que era en sí misma una forma de vida y que resplandecía con la viva luz de los Árboles de los valar. En esta época dieron fruto las mentiras que había difundido Melkor y estallaron las rivalidades y la guerra. Con la colaboración de la gran araña Ungoliant, Melkor destruyó los Árboles y apagó así para siempre la luz de las Tierras Imperecederas. Durante la larga noche que siguió, Melkor robó los Silmarils, huyó con Ungoliant a través de Helcaraxë, «el hielo crujiente», y regresó a la Tierra Media y a las oscuras mazmorras de Angband, su gran armería.

Fëanor juró venganza y, en contra de la voluntad de los valar, ganó a los noldor para su causa mediante una promesa.

Los noldor persiguieron entonces a Melkor hasta la Tierra Media y así se convirtieron en un pueblo maldito, pues capturaron los navíos cisne de los teleri de Alqualondë y mataron a sus hermanos elfos. Ésta fue la primera matanza entre hermanos de los elfos. Los noldor de Finwë cruzaron Belegaer, el Gran Mar, con los barcos de los teleri, mientras los noldor mandados por Fingolfin, en un acto de gran osadía, se atrevieron a cruzar el Helcaraxë, el puente de hielo, a pie.

Según relata el «Quenta Silmarillion», así se inició la guerra de las Joyas, que originó la caída de los noldor y los sindar en los territorios de Beleriand de la Tierra Media. Pues los noldor hostigaron a Melkor —a quien llamaban Morgoth, «el Enemigo Oscuro del Mundo»— y lucharon en su reino durante toda la Primera Edad del Sol. La guerra fue amarga y atroz, y de los eldar que estaban en la Tierra Media pocos sobrevivieron a esa lucha, aunque se llevaron a cabo grandes hazañas y surgieron y cayeron poderosos reinos. Finalmente, se incorporaron los valar y muchos otros eldar de las Tierras Imperecederas que, en la guerra de la Cólera, abatieron a Morgoth el Enemigo para siempre. Pero, en esa guerra, Beleriand quedó

destruida y cubierta por el oleaje del Gran Mar.

Los grandes reinos de ese lugar desaparecieron definitivamente, lo mismo que las ciudades élficas de Menegroth, Nargothrond y Gondolin. Sólo una pequeña parte de Ossiriand, que se llamaba Lindon, se salvó de la inundación. Allí permaneció el último reino eldar de la Tierra Media durante los primeros años de la Segunda Edad del Sol. La mayoría de los eldar que sobrevivieron a la guerra de la Cólera regresaron al oeste y fueron transportados en los navíos blancos de los teleri a Tol Eressëa, isla de la bahía de Eldamar. Allí construyeron el puerto de Avallónë y una torre que proyectaba luz sobre los Mares Sombríos.

Entretanto, los Segundos Nacidos que habían ayudado a los eldar contra Morgoth decidieron dirigirse hacia una isla llamada Númenórë, situada en el centro de Belegaer, el Gran Mar.

Después de ese tiempo, poco se sabe de los eldar de las Tierras Imperecederas, aparte de que, si bien la luz de los Árboles y de los valar se había apagado, no hubo nunca en la Tierra Media, ni siquiera en sus mejores días, nada que tuviera la posibilidad de compararse con los años del ocaso de Eldamar.

La sabiduría de los eldar sigue creciendo en las Orillas Bendecidas, pero ninguno ha regresado jamás para hablar de aquel país ni contar las hazañas de aquel pueblo.

Sin embargo, algunos eldar permanecieron todavía un tiempo en las Tierras Mortales, pues su destino no se había cumplido, y entre ellos se encontraban algunos nobles noldor y sindar. Uno era Gil-galad, el último de los reyes supremos de los eldar en la Tierra Media. Su reinado subsistió mientras duró la Segunda Edad del Sol y su reino de Lindon sobrevivió hasta la Cuarta Edad. En esos años de la Segunda Edad predominó la paz. Los elfos volvieron a prosperar y se adentraron en el este. Algunos señores noldor y sindar se unieron a los elfos silvanos y fundaron reinos: Thranduil convirtió el Gran Bosque Verde en su dominio, y Celeborn y Galadriel gobernaron Lothlórien, el Bosque de Oro.

En esa época la mayor colonia de los eldarin era Eregion, que los hombres llamaban Acebeda, adonde fueron muchos nobles noldor.

Como pueblo, eran llamados gwaith-i-mírdain, pero en tiempos posteriores pasaron a llamarse herreros elfos. Y ante este pueblo se presentó disfrazado Sauron el Maia, el principal siervo de Morgoth. Celebrimbor, el mejor herrero elfo de la Tierra Media y nieto de Fëanor, el que creó los Silmarils, vivía en Acebeda. Por orden suya y bajo su supervisión se fabricaron los Anillos del Poder, y por causa de éstos y del Anillo Único que forjó Sauron estalló la guerra de Sauron y los Elfos, así como muchas otras tanto en esa edad como en la siguiente.

Las cruentas batallas de la guerra de Sauron fueron espantosas. Celebrimbor pereció y su tierra fue arrasada, de modo que Gil-galad hubo de enviar a Elrond y a muchos guerreros de Lindon en ayuda del pueblo de Eregion. Los elfos que

sobrevivieron a la destrucción de Eregion huyeron a Imladris (que en la Tercera Edad se llamó Rívendel) para ocultarse del terror, y adoptaron como señor a Elrond Medio Elfo. Pero aunque los elfos no eran lo suficientemente fuertes como para arrebatar el poder al Señor Oscuro mientras estuviera en posesión del Anillo Único, sus aliados, los númenóreanos, se habían hecho poderosos en el oeste e incluso a ojos de los elfos tenían facultades dignas de semidioses, aun no siendo más que mortales. Los númenóreanos llegaron a Lindon en sus navíos y expulsaron a Sauron de las Tierras Occidentales. En una época posterior regresaron y, para asombro del mundo, capturaron al propio Señor Oscuro y se lo llevaron encadenado a sus territorios.



Pero incluso derrotado, Sauron, el Señor Oscuro, conservaba su astucia. Mediante sus malas artes logró lo que no había logrado en la guerra. En el «Akallabêth» se relata cómo engañó a los númenóreanos, cayendo sobre ellos una terrible maldición. El mar de Belegaer se tragó las tierras de Númenórë y todos los miembros de aquella raza, menos unos pocos escogidos, desaparecieron para siempre. Se produjo también el Cambio del Mundo, y en aquella época las Tierras Imperecederas de Valinor y Eldamar fueron excluidas de los Círculos del Mundo. Las Tierras Mortales quedaron encerradas en sí mismas, y las Tierras Imperecederas, separadas. De esta forma se

volvieron inaccesibles excepto para los navíos blancos de los elfos que navegaban por lo que se denominaba Camino Recto, que conducía, más allá de las Esferas del Mundo Mortal, a la Bendecida Orilla Imperecedera.

Mas en esa Segunda Edad del Sol todavía había que vencer a Sauron, Señor de los Anillos, pues había escapado a la caída de Númenor y había regresado al reino de Mordor. Así pues, se firmó la Última Alianza de elfos y hombres, y todos los grandes eldar y númenóreanos lucharon contra el dueño del Anillo. Entraron en Mordor y en Barad-dûr, su torre, y se lo arrebataron. Sus sirvientes y él perecieron en la sombra, pero Gil-galad, el último rey supremo de los elfos de la Tierra Media, murió también, lo mismo que casi todos los grandes señores de los númenóreanos. La paz volvió a prevalecer durante un tiempo y muchos eldar se trasladaron al oeste desde los Puertos Grises.

Todavía quedaron unos pocos eldar para vigilar las tierras de las que lentamente se estaba apoderando la raza de los hombres. En la Tercera Edad, los eldar de la Tierra Media no eran sino una sombra de su antiguo poderío. Lindon seguía existiendo, pero permanecía apartada casi por completo de las contiendas de la Tierra Media, y Círdan, Señor de los Puertos Grises, era el de mayor rango de todo su pueblo. Al este de las Montañas Azules, los eldar gobernaban tan sólo las tierras de Lothlórien, el Bosque de Oro, Imladris, que se llamó Rivendel, y el reino del Bosque Verde, que luego se llamó Bosque Negro. Todos estos territorios permanecían ocultos y separados del mundo de los hombres. Los elfos no se preocupaban más que de sus cosas, excepto en una cuestión: lo relativo al Señor de los Anillos, que volvió una vez más a Mordor y mandó a sus siervos, los Nazgûl, que arrasaran la tierra. Entonces los elfos y los descendientes de los númenóreanos lucharon nuevamente en lo que se ha dado en llamar la guerra del Anillo. En esta época se destruyó el Anillo Único. Mordor volvió a caer por última vez y Sauron desapareció para siempre, lo mismo que sus siervos, con lo que su dominio sobre todo el mal del mundo quedó truncado. No obstante, el poder del Anillo estaba asimismo vinculado al poder de los eldar en las Tierras Mortales, y cuando el Anillo Único fue destruido la gloria de los eldar se apagó. Entonces los Portadores del Anillo y muchos emparentados con ellos fueron llamados a las Tierras Imperecederas. Durante la Cuarta Edad, en la época del dominio de los hombres, los últimos eldar navegaron por el Camino Recto en el último navío blanco preparado por Círdan de los Puertos Grises. Así, este pueblo de las estrellas pasó para siempre a ocupar ese lugar que está fuera del alcance de los mortales, salvo en las antiguas leyendas y quizás en los sueños.

ELFOS DE LA LUZ. La leyenda del Gran Viaje cuenta que la mayoría de los vanyar, noldor y teleri alcanzaron las costas de las Tierras Imperecederas en la época de los Árboles de los valar. Una vez allí habitaron Eldamar y fueron instruidos por los Poderes de Arda, los valar y su pueblo, los maiar. Los elfos se hicieron más sabios y

más nobles y aprendieron muchas cosas: a elaborar joyas, a trabajar los metales preciosos y a construir ciudades majestuosas, así como las refinadas artes de la música y el lenguaje. Se les llamó elfos de la luz porque brillaban tanto en cuerpo como en espíritu y, de todos los pueblos del interior de los Círculos del Mundo, eran los más hermosos, según la opinión general.

ELFOS DE LOS BOSQUES. En la mayoría de las zonas boscosas situadas al este de las Montañas Nubladas que no habían quedado arrasadas como consecuencia de las fechorías de Morgoth y Sauron, vivía lo que quedaba de los avari, el pueblo que se había negado a emprender el Gran Viaje hacia occidente. Este pueblo, cuyos componentes eran llamados elfos de los bosques o, con mayor frecuencia, ELFOS SILVANOS, estaba muy mermado desde que había crecido el poder de Morgoth en el este. Para sobrevivir hubieron de aprender a moverse en los bosques y a ocultarse de sus enemigos. Conocían toda la ciencia popular relativa a los bosques, y, al igual que los de todos los elfos, sus ojos brillaban como si anidara en ellos la luz de las estrellas. No constituían un pueblo poderoso, como sus parientes los eldar, pero eran superiores a los hombres y a todas las razas que los sucedieron.

Aunque las historias de Arda dicen poco acerca del destino de los elfos de los bosques y se ocupan fundamentalmente de los eldar, muchos relatos hablan de dos reinos de elfos menores. En la Segunda Edad del Sol, el señor sindar Thranduil abandonó Lindon, atravesó las Montañas Nubladas y descubrió muchos elfos de los bosques en la floresta del Gran Bosque Verde (que luego se llamó Bosque Negro). Allí, Thranduil fue coronado rey de estos elfos. De modo similar, los elfos de los bosques de Lothlórien convirtieron en reyes del Bosque de Oro a Galadriel, la noble noldor, y a Celeborn, el señor sindar.

ELFOS DEL ESTE. En la época en que se volvieron a encender las estrellas, todos los elfos vivían en el este de la Tierra Media, bajo la sombra de las Orocarni, las Montañas del Este, y a orillas del gran mar interior de Helcar. Pero luego el Señor de los Bosques, el cazador Oromë de la estirpe de los valar, se presentó ante ellos con un llamamiento para que abandonaran aquella tierra de aguas cristalinas iluminadas por las estrellas y se trasladaran a un territorio situado más allá de las montañas y al otro lado del gran mar, donde encontrarían la luz eterna y una gran felicidad.

Muchos escucharon el llamamiento, se trasladaron a occidente y pasaron a ser llamados elfos del oeste, pueblo del Gran Viaje y eldar. Los que se quedaron fueron denominados elfos del este o avari, «los renuentes», que temían el Gran Viaje. Posteriormente fueron llamados también elfos silvanos o elfos de los bosques. Tenían predilección por la luz de las estrellas y por el sonido de las aguas de Cuiviénen, y, aunque en las sombras del bosque podían ocultarse muchas maldades, sentían por los kelvar y los olvar un cariño que les impedía abandonarlos a cambio de la seguridad

de la luz.

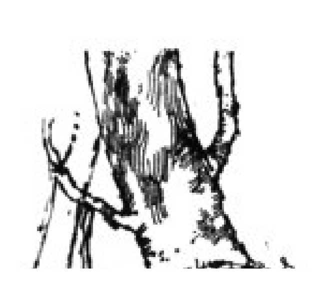
Así pues, se quedaron y su número fue disminuyendo, o al menos eso parecía a los ojos de los hombres que llegaron después, pues raras veces veían a estos elfos, y el poder que pudieran tener permanecía íntimamente ligado al crecimiento de las cosas. Se mantenían ocultos porque, mientras el poder de Melkor siguiera vigente, la única posibilidad que tenían era vivir en secreto.

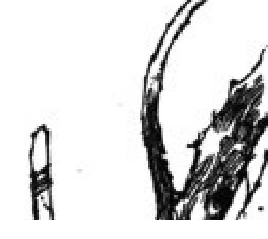
ELFOS DEL MAR. De todos los elfos, los del tercer linaje, los TELERI, eran los que más amaban los mares de Ulmo, el Señor del Océano, y los que vivieron por más tiempo en las costas de Belegaer, el mar de Occidente. Eran asimismo los más versados en temas marítimos, por lo cual recibieron el nombre de elfos del mar. Ossë, el maia de las aguas turbulentas, les enseñó a construir barcos y fueron los primeros en hacerlo. La esposa de Ossë era Uinen, Señora de la Calma, y ambos iniciaron a los elfos del mar en los secretos de la vida marina: tanto de los peces y la vegetación, como de las grutas y los tesoros de las bellísimas y valiosas piedras y perlas.

Así, los elfos del mar navegaron en los navíos más hermosos, cuya forma y color reproducían los de los grandes cisnes de Ulmo, que otrora los condujeran a las costas de Eldamar. Y en las Tierras Imperecederas surcan las aguas y cantan con voces que recuerdan el susurro del mar, pues conocen su lenguaje, que es demasiado sutil como para ser comprendido ni siquiera por las más sabias razas de los hombres de la Tierra.

ELFOS DEL OESTE. En la época del despertar de los elfos partió de occidente un gran mensajero. Era el vala Orómë, que ofreció a los elfos una tierra de luz eterna. Algunos decidieron emprender el viaje hacia poniente y fueron llamados elfos del oeste o ELDAR. Los que prefirieron quedarse se denominaron elfos del este o avari, «los renuentes». El pueblo de los elfos del este decayó, mientras que los del oeste ganaron poder y fama.

ELFOS GRISES. De todos los úmanyar, los elfos del Gran Viaje que no llegaron a ver la luz de los Árboles, los más poderosos eran los SINDAR o elfos grises. Este pueblo estaba gobernado por un elfo que sí había visto la luz, y protegido por una doncella de los Poderes que crearon los Árboles. El rey de los elfos grises era Elwë Singollo, que en la lengua de sus súbditos se llamaba Elu Thingol o Mantogrís. Thingol era el más alto de los elfos y tenía el cabello plateado. Su esposa era Melian la Maia, y mucho tiempo antes de la salida del Sol ambos fundaron un reino en el bosque de Doriath y construyeron una gran ciudad llamada Menegroth. Mientras Melian fue su reina y Thingol vivió, los sindar fueron un pueblo próspero y feliz, pero cuando Thingol







perdió la vida en la guerra de las Joyas y su reina partió, el hechizo se rompió y el pueblo sufrió un gran revés.

ELFOS OSCUROS. Los llamados elfos oscuros eran aquéllos que no contemplaron jamás la ennoblecedora luz de los Árboles de los valar. Se trataba de los avari —los elfos silvanos del este, del Bosque Negro y de Lothlórien— y de los eldar que no llegaron a terminar el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas —los nandor, los laiquendi (elfos verdes), los falathrim y los sindar (elfos grises)— y habitaron Beleriand hasta el fin de la Primera Edad del Sol, época en la que todos los reinos élficos de esa zona se perdieron en el mar.

Los elfos oscuros, o moriquendi en lengua élfica, eran considerados un pueblo inferior a los altos elfos de Eldamar, es decir, los vanyar, noldor y teleri. Sin embargo, a juicio de los hombres, estos elfos eran seres mágicos y superdotados, pues eran inmunes a las pestes y no envejecían con el transcurso del tiempo. También eran más sabios, más fuertes y más hermosos que los hombres, y en sus ojos brillaba siempre la luz de las estrellas. Fueron estos elfos los que en los primeros Años del Sol enseñaron a hablar a los hombres, así como muchas otras artes y oficios que les permitieron vivir en la Tierra Media y elevarse por encima de las bestias.

Se dice que tanto los nandor como los laiquendi adquirieron una capacidad para vivir en los bosques superior a la de cualquier otra criatura viviente. Los falathrim fueron los primeros constructores de barcos de la Tierra Media y los mejores marineros. Los sindar, que estaban gobernados por un rey eldar y una reina maia,

fundaron el más hermoso reino de la Tierra Media y llevaron a cabo nobles hazañas, consideradas grandes incluso por los altos elfos.

En la Segunda Edad del Sol, después del hundimiento de Beleriand, los altos elfos de la Tierra Media crearon nuevos reinos élficos a los que llegaron numerosos elfos silvanos procedentes del este y del norte. De estos nuevos reinos, los de Lindon, Rivendel, el Bosque Negro y Lothlórien sobrevivieron hasta la Cuarta Edad, pero, según relata el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», los altos elfos condujeron entonces los navíos blancos de los elfos a las Tierras Imperecederas. Y, si bien en la Tierra Media hubo elfos oscuros durante largo tiempo, todos sus reinos se desintegraron y se convirtieron en un pueblo errante de poder cada vez menor.

ELFOS PROFUNDOS. De todos los elfos, los que más aparecen en las canciones de los hombres son los NOLDOR, que reciben el nombre de elfos profundos por el gran conocimiento de la artesanía que les transmitió Aulë, el herrero valar y hacedor de montañas, en las Tierras Imperecederas.

En Eldamar, estos elfos se complacían realizando construcciones con piedra que extraían de profundas excavaciones. Ellos fueron los primeros en tallar las gemas élficas, todavía más brillantes.

Los elfos profundos eran bien conocidos por los hombres, pues fueron los únicos calaquendi que regresaron a la Tierra Media después de la llegada de aquéllos, y llevaron a cabo grandes acciones, tanto para bien como para mal. Fueron asimismo los creadores de las Grandes Joyas —los Silmarils— y los forjadores de los Anillos del Poder, que habrían de desencadenar las mayores guerras conocidas por los hombres.

ELFOS SILVANOS. En las edades que siguieron a la aparición del Sol y de la Luna, una gran parte de los afables elfos de los bosques se fueron trasladando hacia occidente. Descendían de los avari, los elfos que en la época de la luz de las estrellas desoyeron el llamamiento de los valar y no emprendieron el Gran Viaje. En las Edades del Sol fueron llamados elfos silvanos, pues la mayoría vivían en el bosque; eran un pueblo tribal que no construyó ciudades ni tuvo reyes.

No obstante, en los años que siguieron a la Primera Edad del Sol, los altos elfos noldorin y sindarin se hallaban muy mermados y adoptaron a elfos silvanos como súbditos para engrosar sus reinos. De este modo, los elfos silvanos aprendieron mucho de la lengua y la cultura de los altos elfos, así como numerosas artes procedentes de las Tierras Imperecederas. Durante un tiempo, y bajo este dominio, fueron un pueblo fuerte y próspero. Los más poderosos y hermosos eran los gobernados por Celeborn y Galadriel en el Bosque de Oro de Lothlórien, pues Celeborn, que estaba emparentado con Thíngol, era uno de los más destacados señores de los sindar, y Galadriel era hija del rey supremo de los noldor, que se había

quedado en las Tierras Imperecederas, y, por lo tanto, la más noble de los elfos de la Tierra Media. Celeborn y Galadriel hacían frente a los poderes malignos en el Bosque de Oro y así los elfos silvanos conservaron la prosperidad pese a todas las vicisitudes de la Tercera Edad y a que fueron atacados en tres ocasiones. Eran también llamados Galadrim, «gentes de los árboles», y hasta que la reina Galadriel no partió finalmente a las Tierras Imperecederas no empezó a apagarse la luz y la gloria del Bosque de Oro.

Se dice asimismo en los escritos élficos que el Gran Bosque Verde (que luego se llamó Bosque Negro) durante la Segunda, Tercera y Cuarta Edades del Sol albergó también el reino del bosque gobernado por el señor sindar Thranduil. La ciudad oculta de los elfos silvanos de Thranduil era hermosa y mágica, pues constituía una reproducción a pequeña escala del antiguo reino sindar de Menegroth, en su tiempo la más hermosa ciudad de la Tierra Media. Una parte de su belleza había perdurado y soportado las invasiones de la Tercera Edad, incluida la batalla bajo los Árboles de la guerra del Anillo. Se dice que en la Cuarta Edad el hijo del rey condujo a una parte de los elfos silvanos de este reino a los bosques de Ithilien, en Gondor. El príncipe se llamaba Lególas y llegó a ser señor de los elfos de Ithilien. Este pueblo prosperó también durante un tiempo, pues Lególas era el elfo que había cobrado fama en la guerra del Anillo, y con su gran amigo Gimli el Enano había luchado en las batallas de Cuernavilla, Pelargir y los Campos de Pelennor. Sus penetrantes ojos élficos, su conocimiento del bosque y su habilidad con el arco resultaron de gran utilidad para la Comunidad del Anillo en su búsqueda. Pero, aunque Lególas gobernó el nuevo reino durante muchos años de la Cuarta Edad, al cabo de un tiempo, junto con Gimli, condujo un navío élfico a las Tierras Imperecederas.

ELFOS VERDES. Los elfos verdes vivieron en la última Edad de la Luz de las Estrellas y la Primera Edad del Sol en Ossiriand, región del reino perdido de Beleriand. En alto élfico eran llamados LAIQUENDI y vestían prendas de color verde a fin de pasar inadvertidos a los ojos de sus enemigos en el bosque. No eran un pueblo notable ni poderoso, pero gracias a su conocimiento de la tierra lograron sobrevivir, mientras que los poderosísimos eldar sucumbieron ante Melkor y sus siervos.



ENANOS. En una gran estancia del interior de las montañas de la Tierra Media, Aulë, el herrero de los valar, creó a los Siete Padres de los enanos durante las Edades de la Oscuridad, cuando Melkor y sus aviesos servidores de Utumno y Angband dominaban toda la Tierra



Media. Por lo tanto, Aulë hizo a los enanos fuertes e intrépidos, insensibles al frío y al fuego, y más resueltos que las razas que los siguieron. Aulë conocía el alcance de la vileza de Melkor, de modo que otorgó a los enanos perseverancia, un espíritu indómito, tenacidad para el trabajo y capacidad para resistir penalidades. Eran valientes en el combate y tenían un orgullo y una fuerza de voluntad inquebrantables.

Los enanos se dedicaban a la minería, a la construcción y a la metalurgia; además, tallaban la piedra prodigiosamente. Estaban bien dotados para las artes de Aulë, que había dado forma a las montañas, pues eran fuertes, de luenga barba y fornidos, aunque no altos, pues oscilaban entre el metro veinte y el metro cincuenta de estatura. Puesto que su tarea era larga, se les concedió una vida de unos dos siglos y medio; sin embargo, eran mortales, y también podían morir en combate. Aulë hizo a los enanos sabios en el conocimiento de sus artes y les dio una lengua propia llamada khuzdul. En ese idioma, Aulë se llamaba Mahal, y los enanos, khazâd; pero era una lengua secreta, desconocida, con la única excepción de unas pocas palabras, para todos los que no fueran enanos, pues éstos la preservaban celosamente. Los enanos estuvieron siempre agradecidos a Aulë y lo reconocían como su creador. Sin embargo, quien les dio la verdadera vida fue Ilúvatar.

Se dice que una vez que Aulë hubo creado a los enanos, los ocultó a los ojos de todos los demás valar y creyó que tanto él como sus criaturas pasaban también inadvertidos para Ilúvatar. Sin embargo, aunque éste conocía sus actos, pensó que no lo movía la malicia y consagró a los enanos. Pero lo que no estaba dispuesto a permitir era que esta raza viniera al mundo antes que sus propios hijos predilectos, los elfos, que habían de ser los Primeros Nacidos. Así pues, aun cuando los enanos estaban plenamente conformados, Aulë los cogió y los puso bajo tierra, y en esa oscuridad los Siete Padres de los enanos durmieron durante mucho tiempo antes de

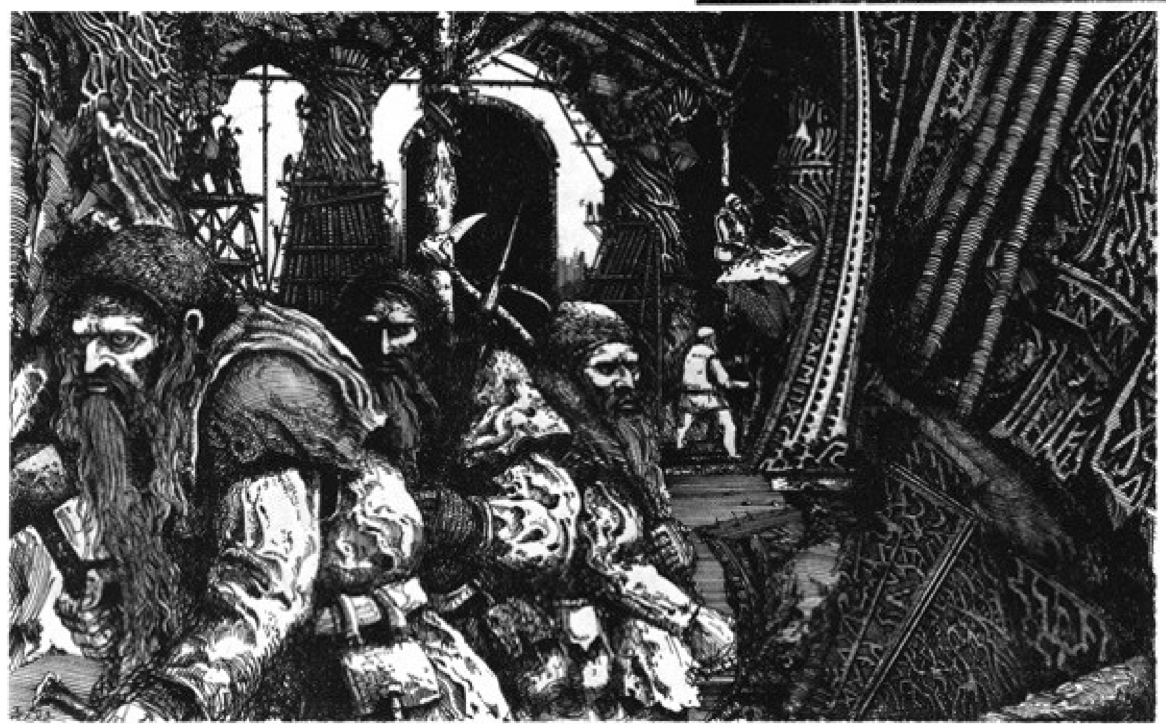
que se volvieran a encender las estrellas y se aproximara el despertar.

Así, durante la Primera Edad de las Estrellas los elfos despertaron en Cuiviénen, el lago del este de la Tierra Media. A los pocos años, los Siete Padres de los enanos comenzaron a moverse, la cámara de piedra se abrió y ellos se levantaron llenos de temor.

Se dice que cada uno de estos Siete Padres construyó una gran mansión bajo las montañas de la Tierra Media, pero las historias de los elfos procedentes de esta temprana época sólo hablan de tres. Correspondían éstas a los reinos llamados Belegost y Nogrod de las Montañas Azules y Khazad-dûm de las Montañas Nubladas. La leyenda de Khazad-dûm es la más larga, pues fue la casa del Primer Padre, el rey Durin I, llamado el Inmortal.







Para los elfos que habitaban Beleriand en la Edad de las Estrellas, los enanos fueron realmente una bendición, pues entraron en el reino de los elfos grises con armas y herramientas de acero y demostraron una gran capacidad para trabajar la piedra. Si bien los elfos grises no tenían hasta entonces conocimiento de este pueblo, que les pareció poco atractivo y al cual llamaron naugrim, «el pueblo menguado», pronto comprendieron que los enanos eran sabios en las artes de Aulë y empezaron a llamarlos también gonnhirrim, «maestros de la piedra». Se practicó mucho el comercio entre los elfos y los enanos y ambos pueblos prosperaron.

Aun siendo un pueblo desmañado y de formas nada gráciles, los enanos crearon mucha belleza. Sus mansiones disponían de grandiosas estancias llenas de vistosos estandartes, corazas, armas adornadas con piedras preciosas y hermosos tapices. La luz de las estrellas penetraba por grandes patios y jugueteaba en estanques espejados y rutilantes fuentes de plata. En las grandiosas cúpulas se veían fúlgidas gemas y vetas de metales preciosos iluminadas por lámparas de cristal. En las paredes de azabache pulimentadas como lunas de vidrio podían verse maravillosas figuras de

mármol. Por escaleras de caracol y sinuosos pasadizos se accedía a torres altas y hermosas o a salas de piedras multicolores. Había túneles que conducían a patios y grutas con columnas de alabastro estriadas por el tiempo y la habilidad de los cinceles de los enanos.

En las Edades de la Luz de las Estrellas, los enanos de las Montañas Azules elaboraron el más fino acero que había visto el mundo. La famosa cota de malla de los enanos, hecha a base de eslabones trabados, se fabricó por primera vez en Belegost, que también se llamaba Gabilgathol y Grandeburgo, y el más grande herrero enano de todos los tiempos, que respondía al nombre de Telchar, residía en Nogrod, que era también conocida como Tumunzahar y Morada Hueca. En esta época los enanos forjaron las armas de los sindar y construyeron para los elfos grises del rey Thingol la ciudadela de Menegroth, que se llamaba las Mil Cavernas y tenía fama de ser la más hermosa mansión de la Tierra Media.



En la Primera Edad del Sol estalló la guerra de las Joyas y en ella la mayoría de los enanos lucharon juntos a los elfos contra los siervos de Morgoth. De todos los enanos de aquel tiempo, el más célebre era el rey Azaghâl, señor de Belegost. En la batalla de las Lágrimas Innumerables sólo los enanos resistieron las descargas de fuego de los dragones, pues eran una raza de herreros acostumbrados al calor intenso y sus cascos estaban provistos de máscaras de acero que protegían su rostro de las llamas. Así, los enanos de Belegost detuvieron el avance de las hordas de dragones, y, aunque murió en la acción, el rey Azaghâl clavó su espada en el vientre de Glaurung, Padre de los Dragones, cuyos secuaces huyeron del campo de batalla.

Sin embargo, no todos los actos realizados por los enanos en esa época fueron dignos de alabanza, pues, según se cuenta, los enanos de Nogrod deseaban poseer el Silmaril y por él asesinaron al rey Thingol y saquearon la ciudadela de Menegroth. No obstante, fueron a su vez capturados en el vado de Gelion por los laiquendi, que les arrebataron el Silmaril, y los que escaparon de la emboscada fueron atacados por los ents y aniquilados.

Las historias de los elfos y los hombres que hablan de los enanos después del fin

de la Primera Edad del Sol mencionan principalmente a los de la estirpe de Durin que vivían en Khazad-dûm. Al quedar destruido Beleriand en la guerra de la Cólera, las mansiones de Nogrod y Belegost desaparecieron. Los enanos de estos reinos llegaron a las Montañas Nubladas en la Segunda Edad e hicieron de Khazad-dûm, la mayor mansión de los enanos en la Tierra Media, un lugar todavía más grande. Las amplias estancias quedaron repletas con este próspero pueblo, cuyos artesanos realizaban obras inigualables y cuyos mineros horadaban la tierra hasta lo más profundo de sus entrañas. En la Segunda Edad muchos elfos noldorin de Lindon entraron en Eregion por las proximidades de la puerta occidental de Khazad-dûm, y fundaron un reino para poder comerciar con los enanos y obtener así el preciado metal *mithril*, que se encontraba allí en abundancia. Estos elfos eran los gwaith-i-mírdain, que en épocas posteriores fueron llamados herreros elfos. Gracias a los conocimientos de estos elfos y al engaño de Sauron, se forjaron en este lugar los Anillos de Poder. Y aunque los enanos recibieron siete ejemplares, no participaron en las espantosas guerras libradas en los años que quedaban de la Segunda Edad, prefiriendo cerrar las puertas de sus mansiones de Khazad-dûm a los problemas del mundo. Nadie podía penetrar en su dominio, pero desde entonces se creyó siempre que se trataba de un reino cerrado y oscuro, por lo que Khazad-dûm fue rebautizado Moria.

Así, los enanos del linaje de Durin sobrevivieron hasta la Tercera Edad del Sol, aunque entonces su mejor época ya había pasado y se inició la decadencia de su pueblo. No obstante, Moria se mantuvo en pie durante cinco Edades de las Estrellas y tres del Sol, y hasta el siglo veinte de la Tercera Edad conservó la prosperidad y el orgullo. Pero en el año 1980, siendo rey Durin VI, los enanos mineros penetraron demasiado en las montañas y liberaron a un gran demonio, uno de los balrogs de Morgoth, que montó en cólera, dio muerte al rey Durin y a su hijo Náin y expulsó a los enanos de Moria para siempre.



Los súbditos de Durin se convirtieron en un pueblo errante y sin hogar, pero en el año 1999 el hijo de Náin, Thráin, fundó un reino en el interior de la montaña de Erebor. Durante un tiempo, Thráin y una parte del pueblo de Moria prosperaron, pues Erebor, la Montaña Solitaria, era rica en piedras y minerales. Pero el hijo de Thráin, Thorin, abandonó el lugar y en el año 2210 se trasladó a las Montañas Grises, donde se decía que habitaba el mayor número de los desmembrados enanos de Moria. Allí, Thorin fue reconocido como rey, y con su Anillo de Poder el pueblo recobró la prosperidad. Después de Thorin gobernó su hijo Gróin, y tras él Óin y Náin II. Las Montañas Grises cobraron fama gracias al oro de los enanos y, durante el reinado del hijo de Náin II, Dáin, llegaron muchos dragones fríos de los desiertos, procedentes de las estepas del norte. Estos dragones codiciaban el oro de los enanos y venían preparados para la guerra; finalmente, aplastaron a los enanos y los expulsaron de las Montañas Grises.

El heredero de Dáin I, Thrór, estaba entre los supervivientes del reino de las Montañas Grises que regresaron a Erebor en el año 2590, mientras su hermano Grór conducía a los restantes a las Colinas de Hierro. Nuevamente prosperaron durante un tiempo, pues se estableció un activo comercio entre los enanos, los hombres de Valle y Esgaroth y los elfos del Bosque Negro. Con todo, para el pueblo de Durin la paz fue poco duradera, pues en el año 2770, siendo rey Thrór, el mayor dragón de la Tercera Edad, el dragón de fuego alado llamado Smaug el Dorado, se presentó en Erebor y nadie pudo hacerle frente. Smaug asesinó sin piedad, saqueó Valle y expulsó a los enanos de la Montaña Solitaria, donde permaneció durante dos siglos como amo y señor.

Así pues, los enanos se vieron de nuevo obligados a abandonar su hogar. Algunos se retiraron a la colonia de las Colinas de Hierro en busca de cobijo, pero otros siguieron en tribus errantes al rey Thrór, a su hijo Thráin II y a su nieto Thorin II.

Durante este período, Thrór fue asesinado por los orcos de Moria, su cuerpo mutilado y su cabeza entregada a su pueblo. Los enanos, que ya habían sufrido numerosas calamidades, decidieron que no podían soportar este último insulto. Se reunieron todas las Casas y acordaron desencadenar una gran guerra. Fue ésta la atroz y sangrienta guerra de los Enanos y los Orcos, que duró siete largos años. En las tierras de occidente el ejército de los enanos penetró en todas y cada una de las cavernas de los orcos y desarticuló la totalidad de sus bandas, hasta que finalmente, en el año 2799, alcanzó la puerta oriental de Moria. Allí se libró la batalla de Azanulbizar, que es famosa incluso en las historias de los elfos. En esa batalla los enanos exterminaron prácticamente a todos los orcos del norte. Sin embargo, la victoria les trajo pocas alegrías, pues la mitad de sus guerreros perecieron y este pueblo, que estaba ya muy mermado, no pudo jamás recuperarse de semejante pérdida. Ni siquiera consiguieron demasiadas riquezas o territorios en aquella guerra,

pues, aunque los orcos fueron aniquilados, el Balrog conservó Moria y los dragones ocuparon el reino del interior de la montaña de Erebor y los reinos de los enanos de las Montañas Grises.



Los enanos regresaron a sus tierras llenos de tristeza. El nieto de Grór, Dáin Pie de Hierro, volvió a gobernar las Colinas de Hierro, mientras que Thráin II, con su hijo Thorin II (llamado ahora Escudo de Roble), se encaminó al oeste, rumbo a las Montañas Azules, donde fundó un humilde reino. Sin embargo, Thráin II no gobernó mucho tiempo porque, estando de viaje, fue capturado por Sauron cerca del Bosque Negro y encerrado en Dol Guldur. Allí le arrebataron el último Anillo de los enanos y lo torturaron hasta que murió.

Con todo, Thorin Escudo de Roble permaneció en las Montañas Azules, pues no se enteró del fin de su padre. Muchos de los enanos errantes se congregaron en las Montañas Azules y ampliaron sus estancias, pero él no estaba contento y deseaba regresar a Erebor, el reino bajo la montaña que había pertenecido a su abuelo. Con esto en mente, Thorin Escudo de Roble se dirigió al mago Gandalf en el año 2941 e

inmediatamente urdieron el plan de una gran aventura, la relatada por el hobbit Bilbo Bolsón en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste». Este hobbit y doce enanos acompañaron a Thorin en la misión de recuperar el reino. Los doce eran: Fíli, Kíli, Dori, Orí, Nori, Óin, Glóin, Balin, Dwalin, Bifur, Bofur y Bombur. Tal como se cuenta en la narración del hobbit, Thorin casi alcanzó su objetivo, pues, al final, el dragón Smaug el Dorado murió y Thorin II tomó posesión de su legítimo reino; no obstante, su mandato fue breve. Enseguida estalló la batalla de los Cinco Ejércitos, en la cual orcos, lobos y murciélagos lucharon contra enanos, elfos, hombres y águilas, y, aun cuando las legiones orcas fueron destruidas, también Thorin perdió la vida.

Pero ello no significó el fin del linaje de Durin, pues Dáin Pie de Hierro se había incorporado con quinientos guerreros procedentes de las Colinas de Hierro a la batalla de los Cinco Ejércitos. Era el heredero legítimo de Thorin, pues, al igual que éste, era nieto de Dáin I, así que se convirtió en Dáin II y gobernó sabiamente hasta los últimos días de la guerra del Anillo, cuando cayó con el rey Brand de Valle ante las puertas del reino bajo la montaña. Sin embargo, sus súbditos hicieron frente al ataque de los secuaces de Sauron, y el heredero de Dáin, Thorin III, que también era conocido como Thorin Yelmo de Piedra, gobernó con éxito hasta la Cuarta Edad del Sol.

Sin embargo, el reino bajo la montaña no fue el último ni el único hogar del pueblo de Durin en la Cuarta Edad. Otro noble descendiente de Borin, hermano de Dáin I, había fundado un reino de enanos al iniciarse la Cuarta Edad, tras la guerra del Anillo. Se trataba de Gimli, hijo de Glóin, que había cobrado mucha fama en la guerra y había sido uno de los miembros de la Comunidad elegidos para la búsqueda del Anillo. Se había desenvuelto bien en todas las tareas y el sonido de su hacha había sembrado el terror entre sus enemigos en las batallas de Cuernavilla y los Campos de Pelennor, así como ante la Puerta Negra. Finalizada la guerra, Gimli salió con muchos enanos del reino bajo la montaña, penetró en las prodigiosas cavernas del Abismo de Helm y fue nombrado por todos señor de Aglarond, «las cavernas centelleantes».

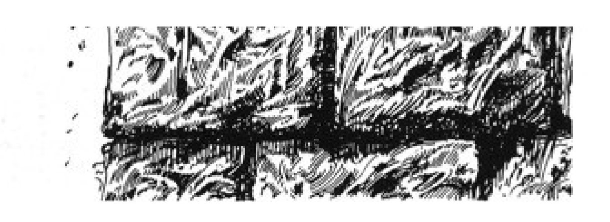
Gimli, el Amigo de los elfos, gobernó Aglarond durante más de un siglo. Tras la muerte del rey Elessar permitió que otros tomaran las riendas del país y él partió al reino de su gran amigo Lególas, señor elfo de Ithilien. Se afirma que allí Gimli subió a un navío élfico y, junto con su compañero, atravesó el Gran Mar hasta las Tierras Imperecederas.

Esto es lo último que cuentan las historias de la Tierra Media sobre los enanos. Se desconoce si sus reinos sobrevivieron a la Cuarta Edad y al dominio de los hombres. Sí se sabe que su número disminuyó todavía más, pero no podemos afirmar con seguridad si siguen viviendo en las cavernas secretas del mundo o si se han retirado a las Mansiones de Aulë.

ENANOS MEZQUINOS. Los relatos de los elfos de la Primera Edad del Sol hablan de los restos de un pueblo de enanos exiliado que vivía en las tierras de Beleriand mucho antes de que llegaran los elfos. Eran los enanos mezquinos, que habitaron la zona boscosa del río Narog y excavaron las estancias de Amon Rûdh y Nulukkizdîn (que luego se convirtió en el reino élfico de Nargothrond). Pero cuando los elfos sindarin llegaron a las cercanías de Doriath, desconociendo la idiosincrasia de este pueblo, los persiguieron por mera diversión. Con el tiempo se dieron cuenta de que eran un pueblo de enanos en decadencia que había sido repudiado por los demás debido a alguna mala acción cometida mucho tiempo atrás en la tierra del este de las Montañas Azules. Así pues, los sindar pusieron fin a la persecución de esta desgraciada raza, a la que llamaban noegyth nibin.



Sin embargo, en Beleriand este pueblo quedó reducido a su más mínima expresión. Las historias de los elfos nos los muestran, en los relatos de Túrin, como un pueblo sin aliados en una tierra de luchas. En aquella época los enanos mezquinos eran ya tan sólo tres: su señor, llamado Mîm, y los dos hijos de éste, Ibun y Khîm. La «Historia de la Congoja» refiere cómo Mîm condujo a Túrin Turambar y a sus seguidores a las antiguas minas excavadas por los enanos en Amon Rûdh, donde hallaron cobijo. Pero posteriormente Mîm fue capturado por los orcos y salvó la vida traicionando a Túrin y a su banda. Los orcos atacaron por sorpresa a los fugitivos y les dieron muerte. Pero Mîm logró la libertad a un alto precio, pues murieron sus dos hijos y, aunque él vivió para reunir un gran tesoro de los dragones que había dejado Glaurung en la destruida Nargothrond, el padre de Túrin, un guerrero llamado Húrin, se presentó ante él y, en venganza, le dio muerte de un solo golpe. Y así terminó la existencia del último enano mezquino que vivió dentro de los Círculos del Mundo.



ENDRINOS. En los últimos siglos de la Tercera Edad del Sol, llegaban a las apacibles tierras hobbit de la Comarca rumores y relatos acerca de las contiendas que libraban los hombres de Gondor y los fieros guerreros del lejano sur llamados HARADRIM. En el dialecto de la Comarca los haradrim eran conocidos como endrinos.

ENGWAR. Cuando la raza de los HOMBRES llegó al mundo, los elfos quedaron asombrados. Comparados con ellos, los hombres eran una raza frágil, incapaz de soportar la dureza de los elementos. Así pues, los avari, o elfos del este, enseñaron a muchos hombres lo que les hacía falta para vivir cómodamente y sin miedo. No obstante, los elfos seguían pensando que estos seres desaparecían muy deprisa, puesto que eran mortales; les era prácticamente imposible hacerse una idea de la valía de un hombre antes de que muriera bajo el peso de la edad. Para los elfos, lo más terrible y misterioso eran las enfermedades del cuerpo, que destruían la raza de los hombres como las llamas un campo de trigo. Cuando se veían afectados por estas plagas, los hombres perecían, mientras que ningún elfo conoció jamás efectos tan desastrosos. Uno de los apelativos que daban los elfos a los hombres, no sin compasión, era engwar, que quiere decir «enfermizo».

ENTS. Durante la guerra del Anillo, unos extraños gigantes del bosque llamados ents se enfrentaron a los orcos y a los hombres de Isengard. Medio hombres y medio árboles, los ents medían más de cuatro metros de altura y el más anciano había vivido en la Tierra Media durante nueve Edades de las Estrellas y del Sol.

El señor de los ents era Fangorn, que en la lengua común se llamaba Bárbol. Era enorme y muy anciano, pues pertenecía a la raza más alta y fuerte de las nacidas en el mundo. El grueso tronco de Bárbol, como de roble o haya, tenía una áspera corteza, mientras que sus brazos, semejantes a ramas, eran lisos, y sus manos, de siete dedos, nudosas. La peculiar cabeza de Bárbol, que prácticamente carecía de cuello, era alargada e igual de gruesa que el tronco. Poseía además unos grandes ojos pardos de expresión sabia que emitían una luz verdosa. Su espesa barba gris era como un entramado de ramitas y musgo. Estaba hecho con la fibra de los árboles, pero se movía rápidamente con sus piernas rígidas, que acababan en unos pies que eran como raíces vivas, oscilando y avanzando cual ave zancuda.



Las historias de los elfos cuentan que, cuando Varda, Reina de los Cielos, volvió a encender las estrellas y despertaron los elfos, en los grandes bosques de Arda despertaron también los ents. Procedían de los pensamientos de Yavanna, Reina de la Tierra, y eran sus pastores de árboles. Pastores y guardianes, según demostraron, pues si montaban en cólera su furia era terrible y tenían fuerza para aplastar piedras y acero sólo con sus manos. Así pues, había motivos para que se les temiera, aunque por otra parte eran también afables y sabios. Amaban los árboles y todos los *olvar*, y los protegían del mal.

Cuando despertaron, los ents no tenían capacidad para hablar, pero los elfos les enseñaron este arte, por el cual adquirieron un gran gusto. Se complacían en aprender muchas lenguas, incluso las torpes hablas de los hombres. La que tenían en más estima era la que habían ideado ellos mismos, que nadie sino los propios ents llegó nunca a dominar. Salía de las profundidades de sus gargantas como un lento trueno o el eterno rugir de las olas en unas orillas olvidadas. En el lento transcurso del tiempo éntico, formaban sus pensamientos tras meditar sosegadamente y los transformaban en habla con la misma suavidad y fluidez con que cambian las estaciones.

Aunque en ocasiones los ents celebraban grandes reuniones llamadas Cámaras de los ents, eran fundamentalmente un pueblo solitario cuyos componentes vivían

separados unos de otros en casas aisladas, y situadas dentro de los grandes bosques, que solían ser cavernas bien provistas de agua fresca y rodeadas de hermosos árboles. En estos lugares consumían sus alimentos, que no eran sólidos, sino un líquido transparente que almacenaban en grandes vasijas de piedra. Se trataba de pociones énticas que brillaban con una luz entre dorada y verdosa. En estas casas también descansaban y con frecuencia se refrescaban situándose bajo el cristalino alivio de una cascada durante toda la noche.

Así vivían los ents sus existencias sosegadas y casi inmortales, mientras las muchas razas de la Tierra medraban y declinaban a su alrededor sin perturbar su grandeza. Solamente montaban en cólera cuando se les enfrentaban los viles orcos armados con piezas de acero. Tampoco los enanos gozaban de la simpatía de los ents, pues iban siempre provistos de hachas y se dedicaban a talar árboles. Se dice que en la Primera Edad del Sol los guerreros de Nogrod, que habían saqueado Menegroth, la ciudadela de los elfos grises, fueron capturados por los ents y aniquilados.

En los Años de la Luz de las Estrellas había ents macho y ents hembra; sin embargo, en las Edades del Sol los ents hembra se prendaron de las tierras llanas en que podían cuidar de los *olvar* inferiores —frutales, arbustos, flores, hierbas y gramíneas—, mientras que los ents macho prefirieron los árboles de los bosques. Así, los ents hembra se trasladaron a las Tierras Pardas, donde la raza de los hombres las adoraban, pues aprendieron de ellas el arte de cultivar los frutos de la tierra.

Sin embargo, antes del fin de la Segunda Edad del Sol, los jardines de los ents hembra fueron destruidos y al mismo tiempo desaparecieron ellas, incluida Fimbrethil, la esposa de Bárbol, que era llamada Miembros de Junco de los Pies Ligeros. Ninguna noticia nos ha llegado de su destino. Quizá partieron hacia el sur o hacia el este, pero, fuera donde fuese, los ents de los bosques, que las buscaron durante largos años, no lo supieron jamás.

Así pues, aunque los ents no podían morir a la manera de los hombres por motivos de edad, su raza descendió en número. Nunca habían sido muchos; algunos murieron por acción del acero o del fuego, y, tras la partida de los ents hembra, ya no volvieron a reproducirse. Por otra parte, llegada la Tercera Edad, los amplios bosques de Eriador, donde habían morado muchos en otro tiempo, ya habían sido talados o quemados, de modo que tan sólo quedaban el Bosque Viejo, que bordeaba la Comarca, y el Gran Bosque de los Ents de Bárbol.

En la época de la guerra del Anillo, Bárbol se contaba entre los tres ents más viejos, que habían nacido bajo las estrellas en los tiempos del Despertar. Además de Bárbol, estaban Finglas, que quiere decir «zarcillo», y Fladrif, que significa «corteza», pero estos dos se habían desentendido incluso de los asuntos de otros ents. Finglas se había retirado, a la manera éntica, a la naturaleza de su ser y se había vuelto «arbóreo». Se movía, pero muy poco, y casi nadie podía distinguirlo de los

árboles. Fladrif había luchado solo contra los orcos, que habían capturado sus bosques de abedules, habían dado muerte a muchos de sus hijos y lo habían herido a él con sus hachas. Finalmente, se fue a vivir solo a las elevadas laderas montañosas.



Aunque de los mayores únicamente Bárbol permanecía ágil y activo, había muchos ents jóvenes, y en todo el Bosque de los ents reinaba el descontento porque siervos de Saruman, que vivían en la vecina Isengard, los importunaban constantemente. Así pues, los ents se incorporaron a la guerra del Anillo y emprendieron la Gran Marcha de los ents. Línea tras línea, avanzaron hacia la fortaleza de Isengard. Con ellos iban los ucornos, espíritus de los árboles liderados por los ents cuya fuerza casi igualaba a la de éstos. Los muros de Isengard fueron derruidos y destruidos por la cólera de los ents, y el poder de Saruman, aplastado. Los ucornos entraron en la batalla de Cuernavilla como un gran bosque y las legiones orcas de Saruman resultaron exterminadas.

Después de la guerra del Anillo, los ents volvieron a vivir pacíficamente en su bosque; sin embargo, su decadencia prosiguió y se cree que la Cuarta Edad fue la última que los vio con vida.

EORLINGAS. En los hermosos pastizales ondulados que en la Tercera Edad del Sol

se extendían al norte de las Montañas Blancas vivía una raza de hombres llamados ROHIRRIM, «señores de los caballos». Ellos solían denominarse a sí mismos eorlingas en honor de Eorl el Joven, que fue el primero de su linaje de reyes. Fue él quien domó por primera vez a los mearas, Príncipes de los Caballos, y acaudilló a su pueblo en la victoria contra los orientales. De este gran rey descendieron cinco siglos de gobernantes de Rohan.

ÉOTHÉOD. Entre los hombres del norte que vivían al este de las Montañas Nubladas surgió una raza fuerte y hermosa que entró en las historias de las Tierras Occidentales en el siglo veinte de la Tercera Edad del Sol. Un capitán llamado Frumgar los condujo a los valles del Anduin, entre Carroca y los Campos Gladios. Este pueblo fue llamado éothéod y estaba compuesto por grandes jinetes y hombres de armas. El hijo de Frumgar se llamó Fran y mató a Scatha el Gusano, dragón de las Montañas Grises. Descendían de Frumgar Léod y su hijo Eorl el Joven, que fue el primero en domar al caballo Felaróf, padre de los mearas, Príncipes de los Caballos. Eorl guió a la caballería éothéod en la batalla del Campo de Celebrant y aplastó a los balchoth y a los orcos que habían roto la muralla protectora del ejército de Gondor. En agradecimiento, Cirion, senescal regente de Gondor, regaló a los éothéod la provincia meridional de Calenardhon (que se llamó la Marca). Éstos se trasladaron felices al sur y posteriormente fueron conocidos como rohirrim, «señores de los caballos». Eorl se convirtió en el primero del linaje de los reyes de la Marca, que gobernaron esa tierra durante más de quinientos años.

ERUHÍNI. Cuenta el «Ainulindalë» que en la época de la Ordenación del Mundo estaba Eru, que es llamado Ilúvatar y que dio el ser a las razas de ELFOS y de HOMBRES. Así, en lengua élfica, estas razas se llamaban eruhíni, que en oestron sería «hijos de Ilúvatar».

ERUSËN. Las razas de ELFOS y HOMBRES fueron creadas por Eru, que les otorgó vida mediante la Llama Imperecedera. Los elfos llamaron a estas razas hijos suyos y les pusieron por nombre erusën.

ESPECTROS DEL ANILLO. Nueve eran los poderosos espectros que liberó Sauron en la Tierra Media tras la forja de los Anillos del Poder. En la lengua negra se llamaban NAZGÛL, que en la lengua común significaba «Espectros del Anillo», y eran los principales siervos y generales de Sauron.

El relato de las abyectas acciones de estos Espectros del Anillo es largo. Las fantasmales sombras de estos Negros Jinetes sembraron el terror incluso en los corazones de los más valientes pueblos de la Tierra Media.

ESPECTROS DE LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS. Entre las grandes

cascadas del Anduin, el Río Grande, y las montañas oscuras de Mordor se extendía una inmensa y lóbrega zona pantanosa llamada Ciénagas de los Muertos.

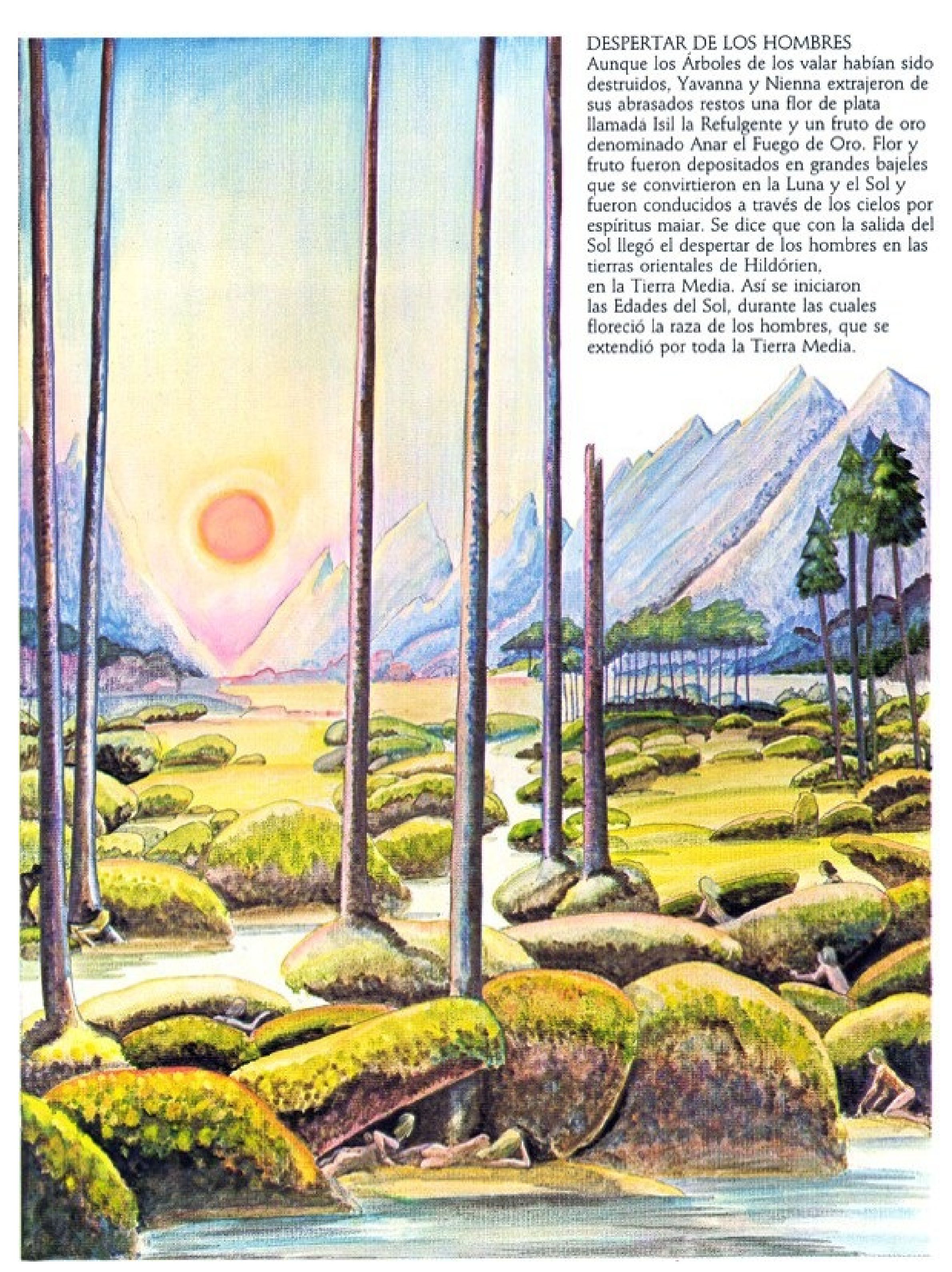
Estos marjales eran aterradores y muy peligrosos, y en la Tercera Edad del Sol se convirtieron en un lugar maligno, pues se dice que al finalizar la Segunda Edad estalló una grave contienda ante la Puerta Negra de la llanura de Dagorlad, en la que murieron numerosísimos guerreros de la Última Alianza de elfos y hombres, al igual que incontables orcos. Así pues, tanto elfos, hombres y orcos como muchos otros siervos del maléfico Sauron fueron enterrados en Dagorlad.

Pero en la Tercera Edad las ciénagas se extendieron hacia el este, los pantanos se tragaron los cementerios de los guerreros y aparecieron grandes lagunas negras atestadas de seres malignos. En ellas había serpientes y reptiles, pero ningún pájaro se acercaba a estas aguas inmundas.

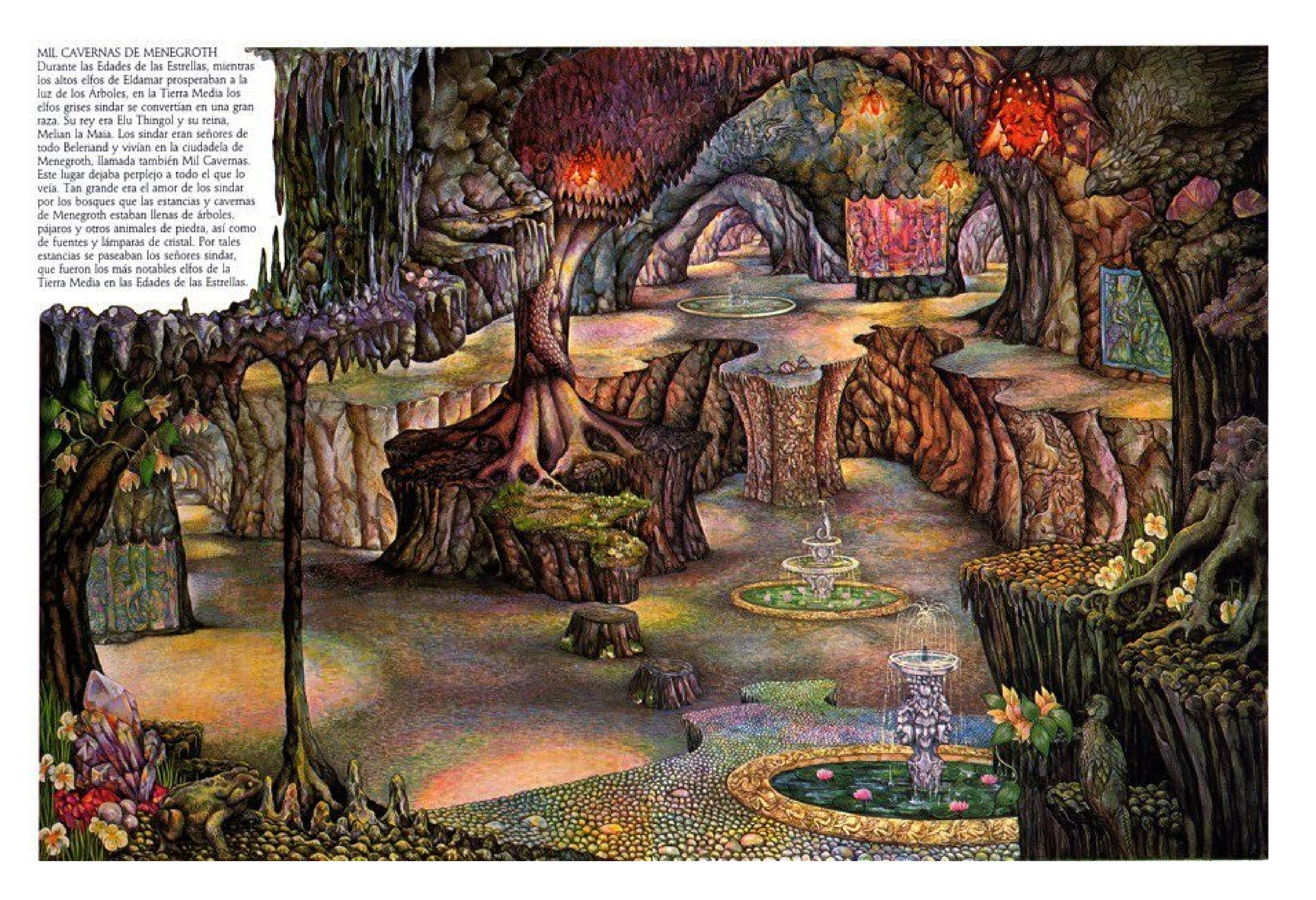
Además, entre los hediondos cienos de estas ciénagas, donde se pudrían tantos guerreros, se veían luces fantasmagóricas. Se decía que eran como velas encendidas a cuya luz se distinguían los rostros de los muertos: rostros hermosos y malvados, rostros torvos y descompuestos por la muerte, aviesos rostros orcos y rostros de hombres fuertes y brillantes elfos. Se ignora si eran espíritus o espejismos de los muertos, pues estos espectros aparecían en las lagunas pero era imposible capturarlos. Su luz atraía a los viajeros como un sueño distante, y los que caían bajo su embrujo, al llegar a las oscuras aguas, desaparecían en su repugnante abismo.

Tal era el destino de los que se dirigían al este por aquella lúgubre zona. Y tal fue el destino de los orientales llamados aurigas, que en el siglo veinte de esa edad penetraron en las Ciénagas de los Muertos tras la batalla del Campamento.



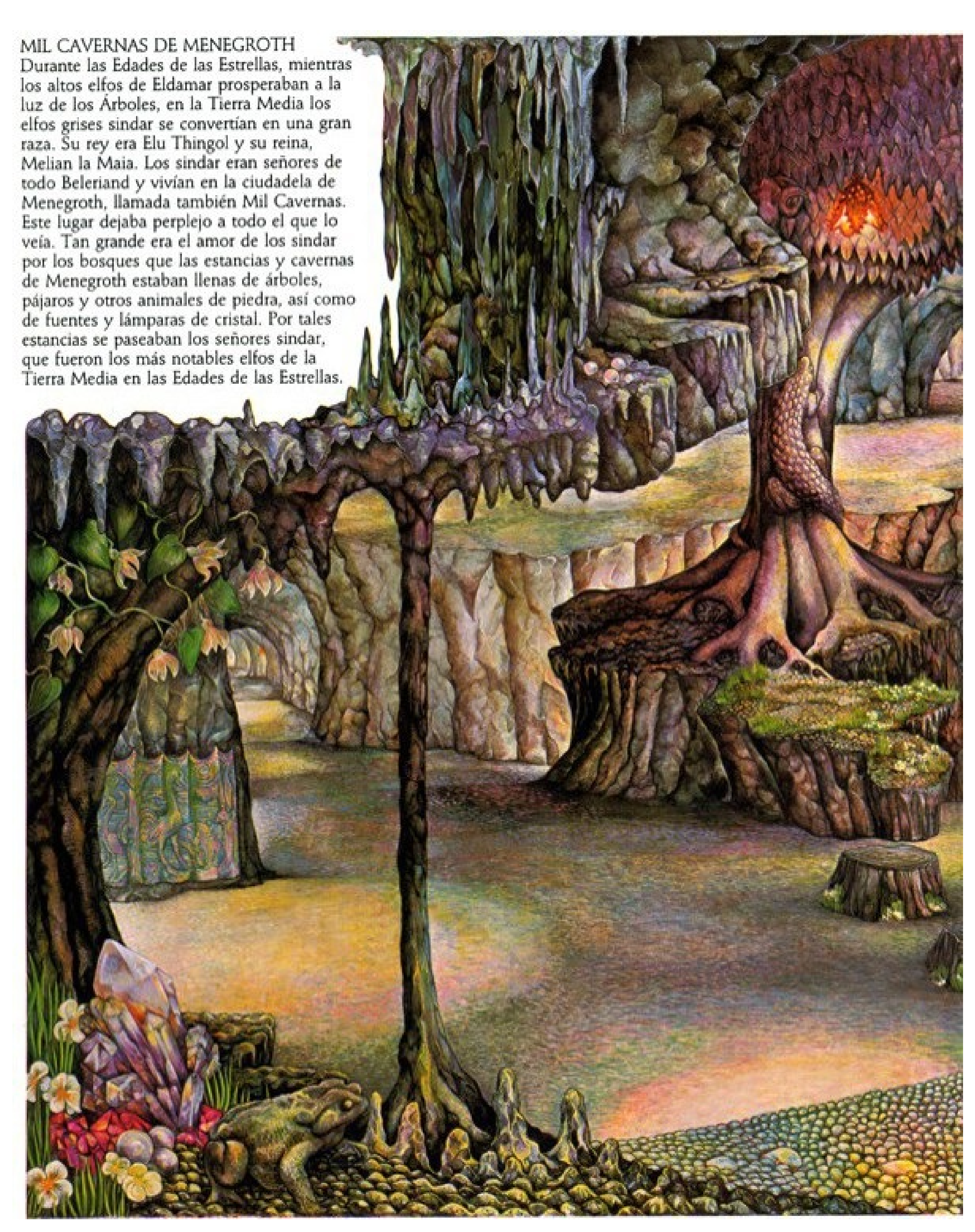


DESPERTAR DE LOS HOMBRES



MIL CAVERNAS DE MENEGROTH

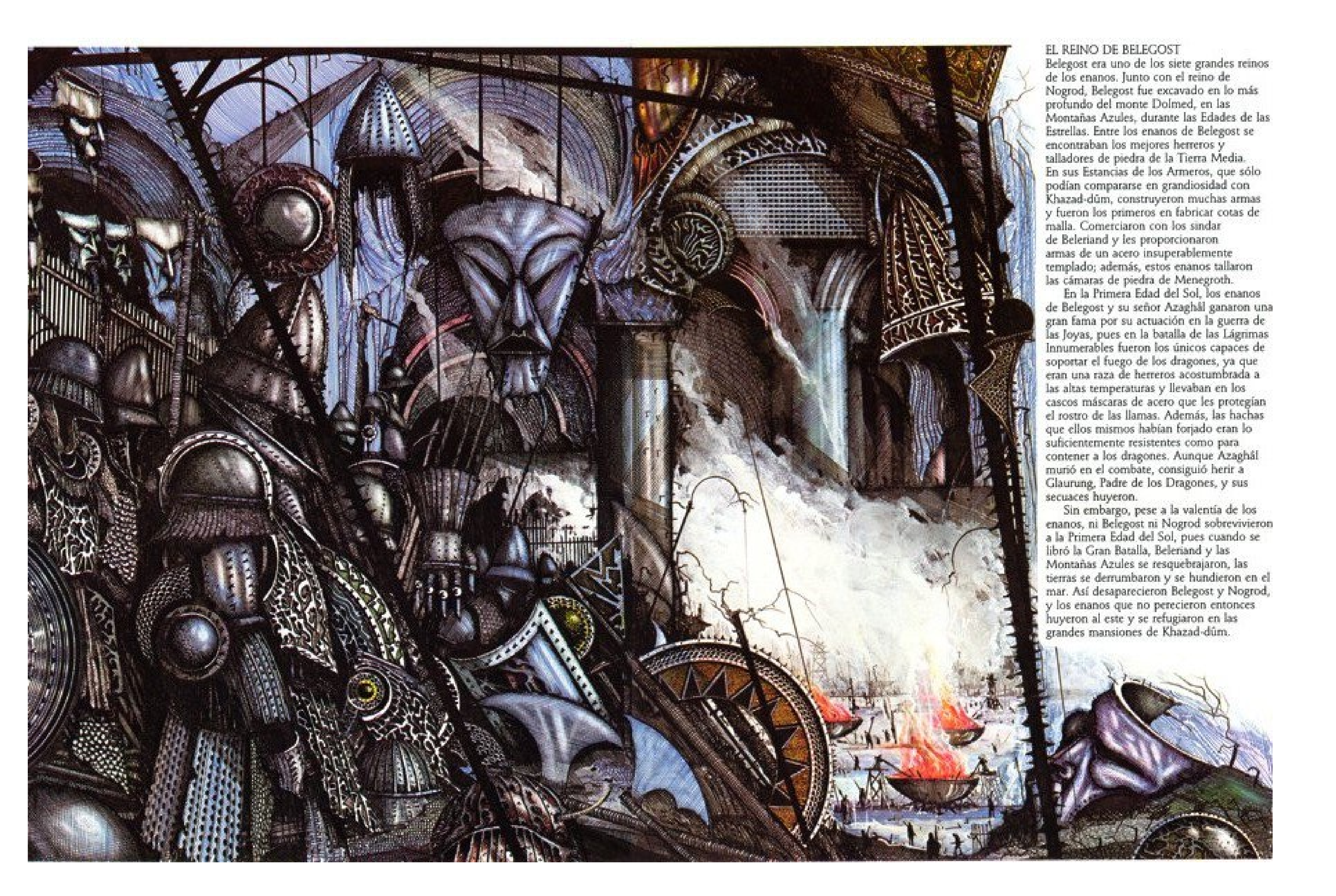
Durante las Edades de las Estrellas, mientras los altos elfos de Eldamar prosperaban a la luz de los Árboles, en la Tierra Media los elfos grises sindar se convertían en una gran raza. Su rey era Elu Thingol y su reina, Melian la Maia. Los sindar eran señores de todo Beleriand y vivían en la ciudadela de Menegroth, llamada también Mil Cavernas. Este lugar dejaba perplejo a todo el que lo veía. Tan grande era el amor de los sindar por los bosques que las estancias y cavernas de Menegroth estaban llenas de árboles, pájaros y otros animales de piedra, así como de fuentes y lámparas de cristal. Por tales estancias se paseaban los señores sindar, que fueron los más notables elfos de la Tierra Media en las Edades de las Estrellas.



MIL CAVERNAS DE MENEGROTH



MIL CAVERNAS DE MENEGROTH



EL REINO DE BELEGOST

Belegost era uno de los siete grandes reinos de los enanos. Junto con el reino de Nogrod, Belegost fue excavado en lo más profundo del monte Dolmed, en las Montañas Azules, durante las Edades de las Estrellas. Entre los enanos de Belegost se encontraban los mejores herreros y talladores de piedra de la Tierra Media. En sus Estancias de los Armeros, que sólo podían compararse en grandiosidad con Khazad-dûm, construyeron muchas armas y fueron los primeros en fabricar cotas de malla. Comerciaron con los sindar de Beleriand y les proporcionaron armas de un acero insuperablemente templado; además, estos enanos tallaron las cámaras de piedra de Menegroth.

En la Primera Edad del Sol, los enanos de Belegost y su señor Azaghâl ganaron una gran fama por su actuación en la guerra de las Joyas, pues en la batalla de las Lágrimas Innumerables fueron los únicos capaces de soportar el fuego de los dragones, ya que eran una raza de herreros acostumbrada a las altas temperaturas y llevaban en los cascos máscaras de acero que les protegían el rostro de las llamas. Además, las hachas que ellos mismos habían forjado eran lo suficientemente resistentes como para contener a los dragones. Aunque Azaghâl murió en el combate, consiguió herir a Glaurung, Padre de los Dragones, y sus secuaces huyeron.

Sin embargo, pese a la valentía de los enanos, ni Belegost ni Nogrod sobrevivieron a la Primera Edad del Sol, pues cuando se libró la Gran Batalla, Beleriand y las Montañas Azules se resquebrajaron, las tierras se derrumbaron y se hundieron en el mar. Así desaparecieron Belegost y Nogrod, y los enanos que no perecieron entonces huyeron al este y se refugiaron en las grandes mansiones de Khazad-dûm.



EL REINO DE BELEGOST



EL REINO DE BELEGOST

Belegost era uno de los siete grandes reinos de los enanos. Junto con el reino de Nogrod, Belegost fue excavado en lo más profundo del monte Dolmed, en las Montañas Azules, durante las Edades de las Estrellas. Entre los enanos de Belegost se encontraban los mejores herreros y talladores de piedra de la Tierra Media. En sus Estancias de los Armeros, que sólo podían compararse en grandiosidad con Khazad-dûm, construyeron muchas armas y fueron los primeros en fabricar cotas de malla. Comerciaron con los sindar de Beleriand y les proporcionaron armas de un acero insuperablemente templado; además, estos enanos tallaron las cámaras de piedra de Menegroth.

En la Primera Edad del Sol, los enanos de Belegost y su señor Azaghâl ganaron una gran fama por su actuación en la guerra de las Joyas, pues en la batalla de las Lágrimas Innumerables fueron los únicos capaces de soportar el fuego de los dragones, ya que eran una raza de herreros acostumbrada a las altas temperaturas y llevaban en los cascos máscaras de acero que les protegían el rostro de las llamas. Además, las hachas que ellos mismos habían forjado eran lo suficientemente resistentes como para contener a los dragones. Aunque Azaghâl murió en el combate, consiguió herir a Glaurung, Padre de los Dragones, y sus secuaces huyeron.

Sin embargo, pese a la valentía de los enanos, ni Belegost ni Nogrod sobrevivieron a la Primera Edad del Sol, pues cuando se libró la Gran Batalla, Beleriand y las Montañas Azules se resquebrajaron, las tierras se derrumbaron y se hundieron en el mar. Así desaparecieron Belegost y Nogrod, y los enanos que no perecieron entonces huyeron al este y se refugiaron en las grandes mansiones de Khazad-dûm.

EL REINO DE BELEGOST



BÚSQUEDA DEL SILMARIL
La guerra de las Joyas dominó la Primera Edad del Sol. Fue una época de muchas tragedias y tristezas, pero también de muchos actos heroicos. Los balrogs fueron derrotados, las legiones orcas aniquiladas y varios dragones abatidos; sin embargo, la mayor hazaña se realizó con la búsqueda del Silmaril. Una princesa élfica y un guerrero mortal lograron lo que no habían conseguido todos los ejércitos de la Tierra Media. En la búsqueda, Lúthien la Bella adoptó la forma de un poderoso vampiro y su amado Beren el Edain se transformó en un gran lobo. Así disfrazados, penetraron en el mismo salón del trono de Morgoth, situado en los profundos subterráneos de Angband. Allí Lúthien, mediante un sortilegio, adormeció a Morgoth y a todos sus siervos y entonces, en la culminación de la búsqueda, Beren surgió de la forma adormilada del gran lobo y, con el cuchillo Angrist, cortó un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth.

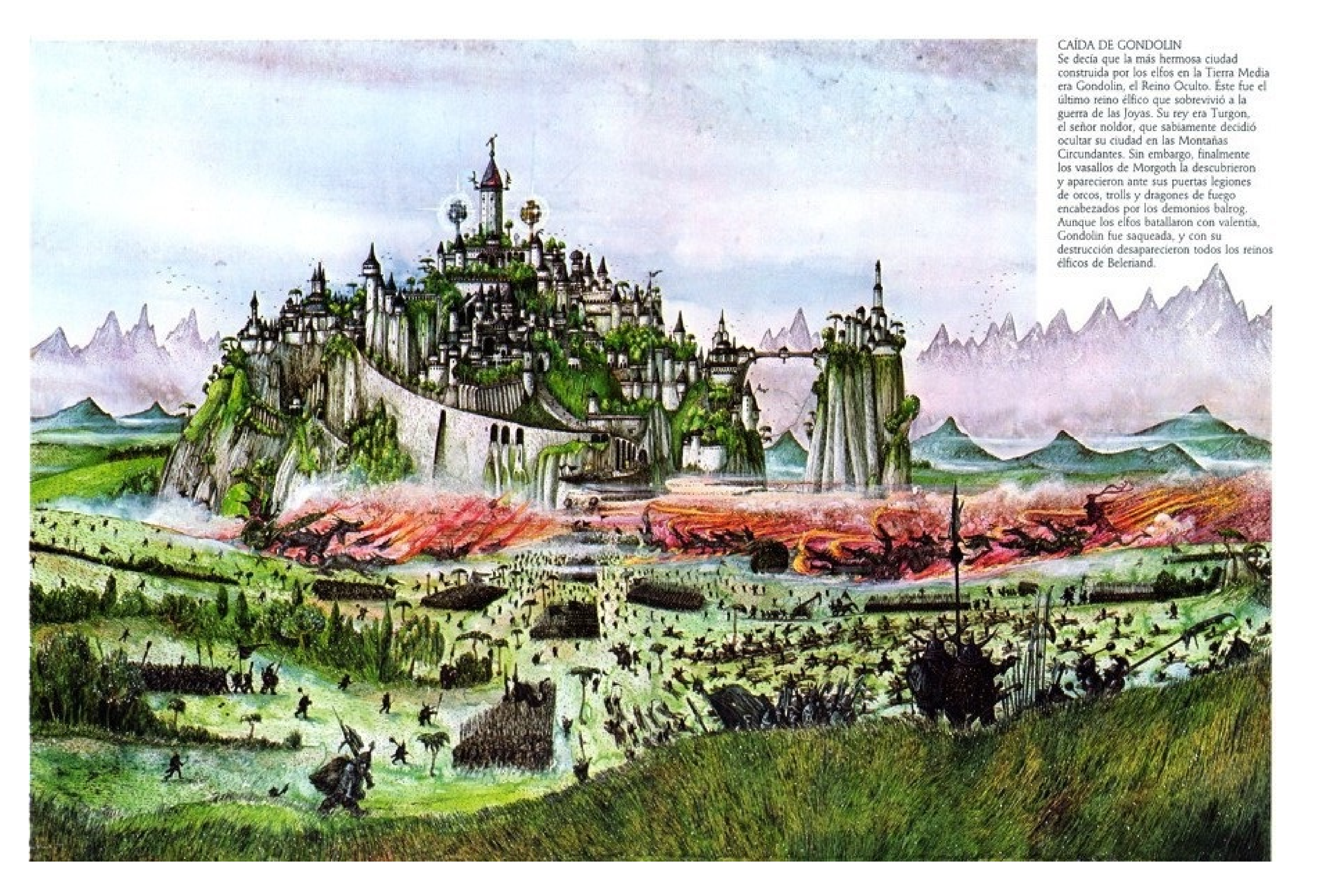

BÚSQUEDA DEL SILMARIL

La guerra de las Joyas dominó la Primera Edad del Sol. Fue una época de muchas tragedias y tristezas, pero también de muchos actos heroicos. Los balrogs fueron derrotados, las legiones orcas aniquiladas y varios dragones abatidos; sin embargo, la mayor hazaña se realizó con la búsqueda del Silmaril. Una princesa élfica y un guerrero mortal lograron lo que no habían conseguido todos los ejércitos de la Tierra Media. En la búsqueda, Lúthien la Bella adoptó la forma de un poderoso vampiro y su amado Beren el Edain se transformó en un gran lobo. Así disfrazados, penetraron en el mismo salón del trono de Morgoth, situado en los profundos subterráneos de Angband. Allí Lúthien, mediante un sortilegio, adormeció a Morgoth y a todos sus siervos y entonces, en la culminación de la búsqueda, Beren surgió de la forma adormilada del gran lobo y, con el cuchillo Angrist, cortó un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth.

BÚSQUEDA DEL SILMARIL



BÚSQUEDA DEL SILMARIL



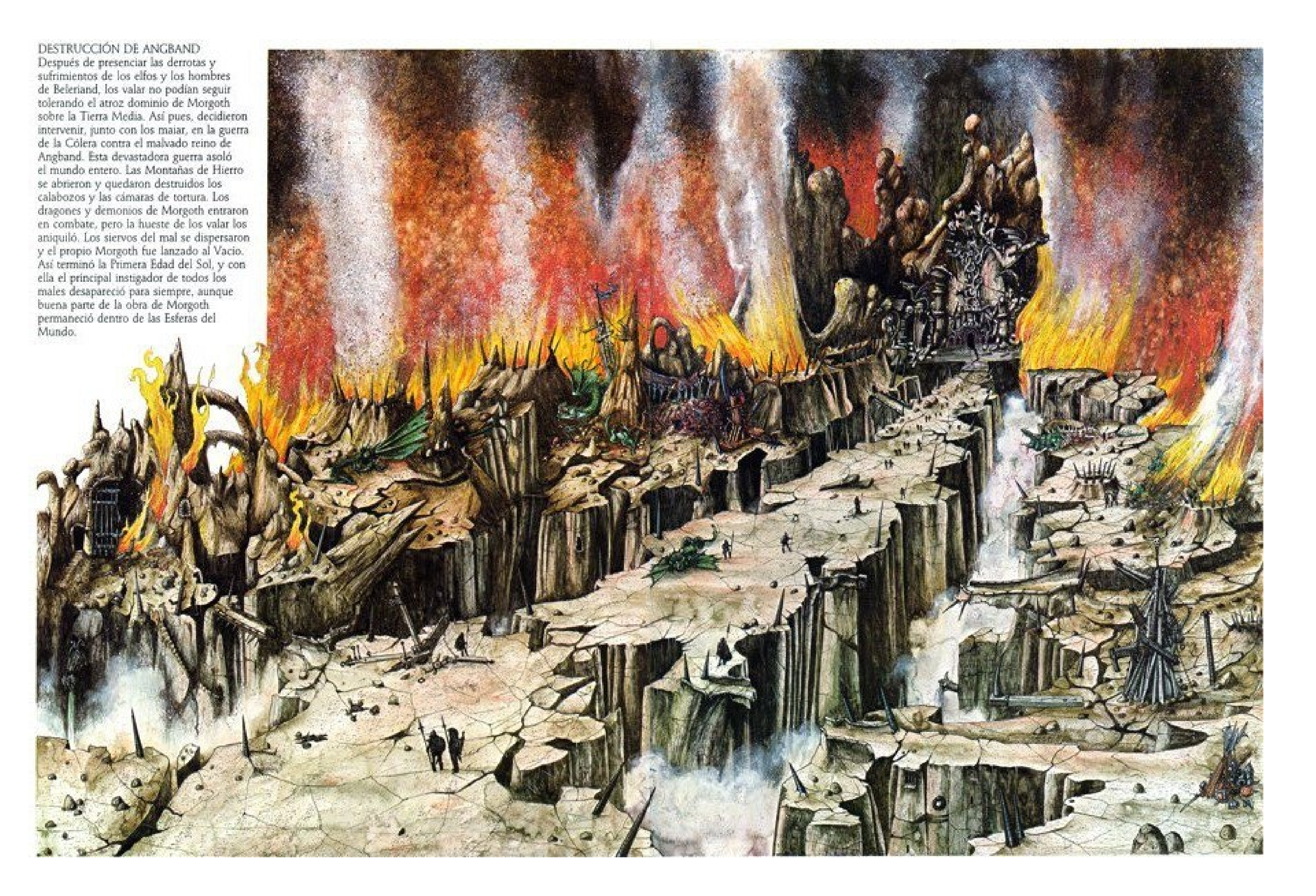
CAÍDA DE GONDOLIN
Se decía que la más hermosa ciudad construida por los elfos en la Tierra Media era Gondolin, el Reino Oculto. Éste fue el último reino élfico que sobrevivió a la guerra de las Joyas. Su rey era Turgon, el señor noldor, que sabiamente decidió ocultar su ciudad en las Montañas Circundantes. Sin embargo, finalmente los vasallos de Morgoth la descubrieron y aparecieron ante sus puertas legiones de orcos, trolls y dragones de fuego encabezados por los demonios balrog. Aunque los elfos batallaron con valentía, Gondolin fue saqueada, y con su destrucción desaparecieron todos los reinos élficos de Beleriand.



CAÍDA DE GONDOLIN



CAÍDA DE GONDOLIN



DESTRUCCIÓN DE ANGBAND
Después de presenciar las derrotas y sufrimientos de los elfos y los hombres de Beleriand, los valar no podían seguir tolerando el atroz dominio de Morgoth sobre la Tierra Media. Así pues, decidieron intervenir, junto con los maiar, en la guerra de la Cólera contra el malvado reino de Angband. Esta devastadora guerra asoló el mundo entero. Las Montañas de Hierro se abrieron y quedaron destruidos los calabozos y las cámaras de tortura. Los dragones y demonios de Morgoth entraron en combate, pero la hueste de los valar los aniquiló. Los siervos del mal se dispersaron y el propio Morgoth fue lanzado al Vacío. Así terminó la Primera Edad del Sol, y con ella el principal instigador de todos los males desapareció para siempre, aunque buena parte de la obra de Morgoth permaneció dentro de las Esferas del Mundo.

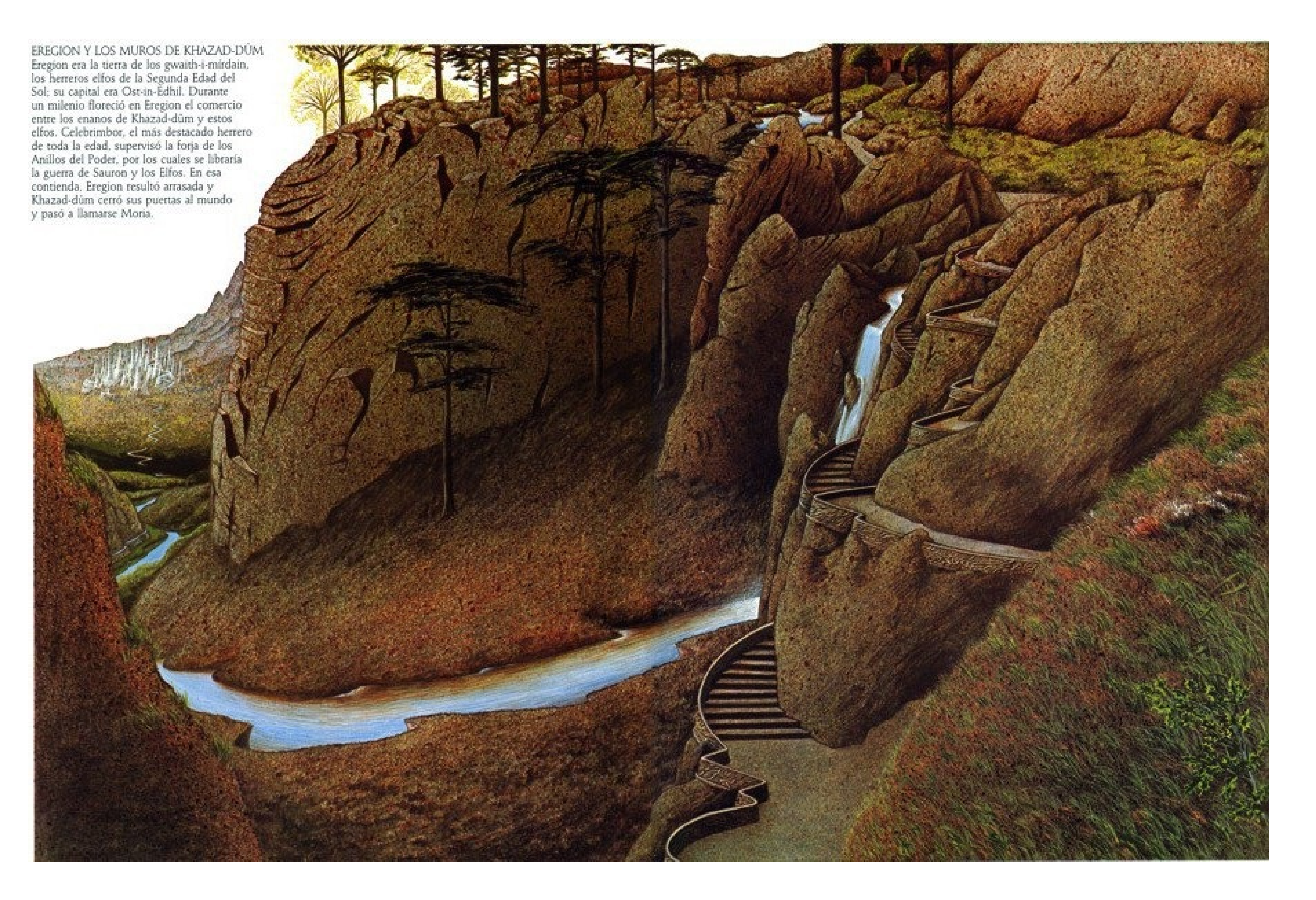

DESTRUCCIÓN DE ANGBAND

Después de presenciar las derrotas y sufrimientos de los elfos y los hombres de Beleriand, los valar no podían seguir tolerando el atroz dominio de Morgoth sobre la Tierra Media. Así pues, decidieron intervenir, junto con los maiar, en la guerra de la Cólera contra el malvado reino de Angband. Esta devastadora guerra asoló el mundo entero. Las Montañas de Hierro se abrieron y quedaron destruidos los calabozos y las cámaras de tortura. Los dragones y demonios de Morgoth entraron en combate, pero la hueste de los valar los aniquiló. Los siervos del mal se dispersaron y el propio Morgoth fue lanzado al Vacío. Así terminó la Primera Edad del Sol, y con ella el principal instigador de todos los males desapareció para siempre, aunque buena parte de la obra de Morgoth permaneció dentro de las Esferas del Mundo.

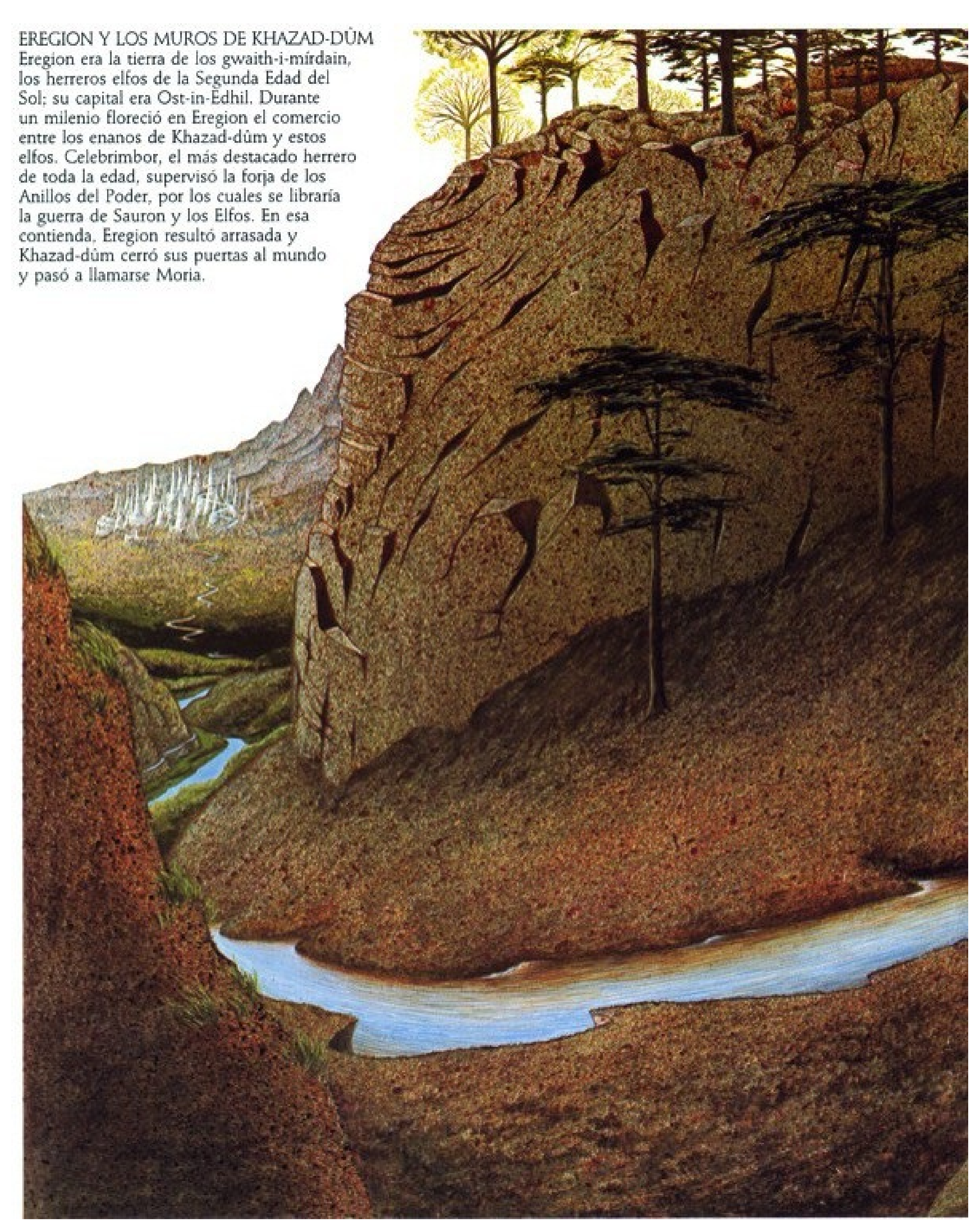
DESTRUCCIÓN DE ANGBAND



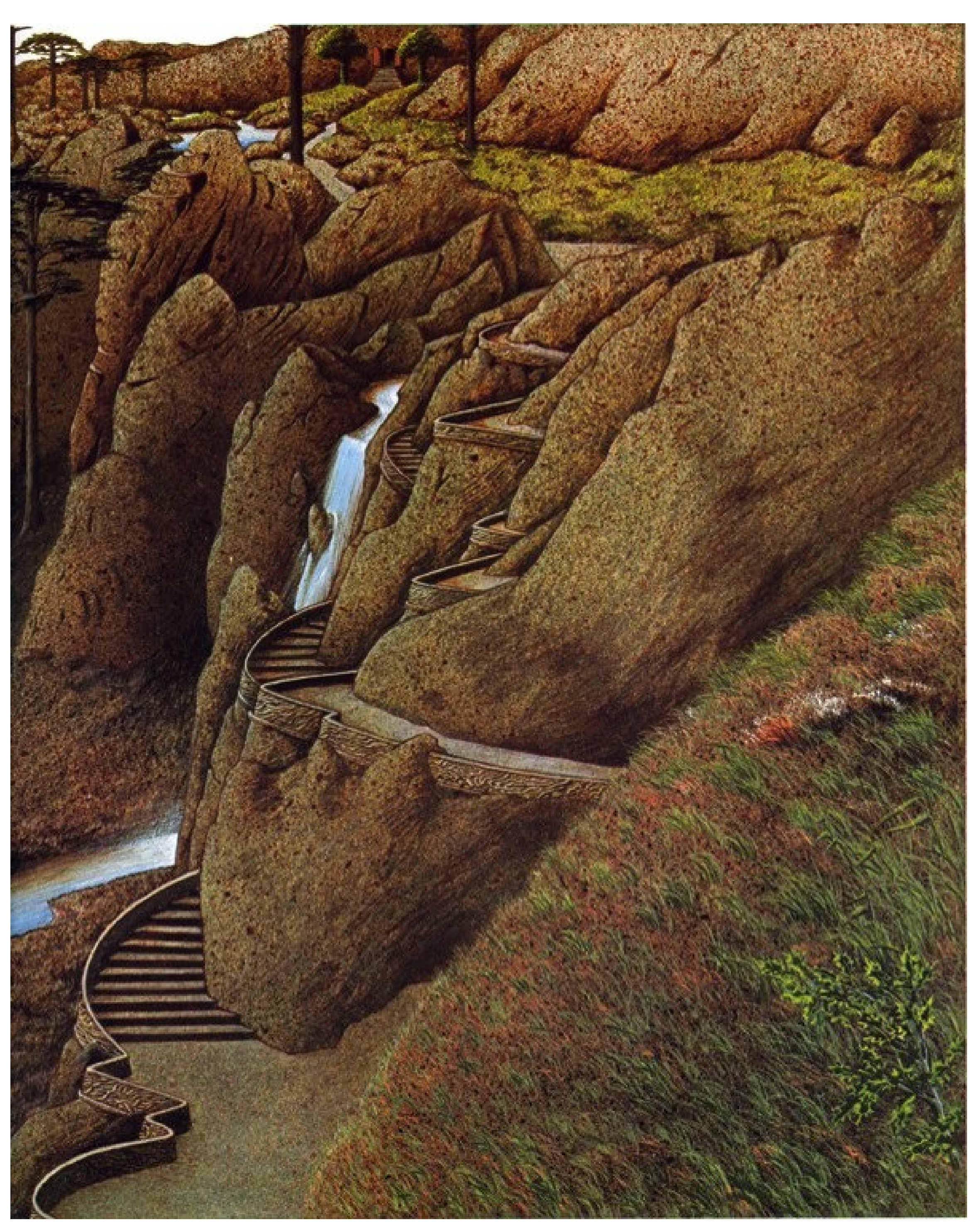
DESTRUCCIÓN DE ANGBAND



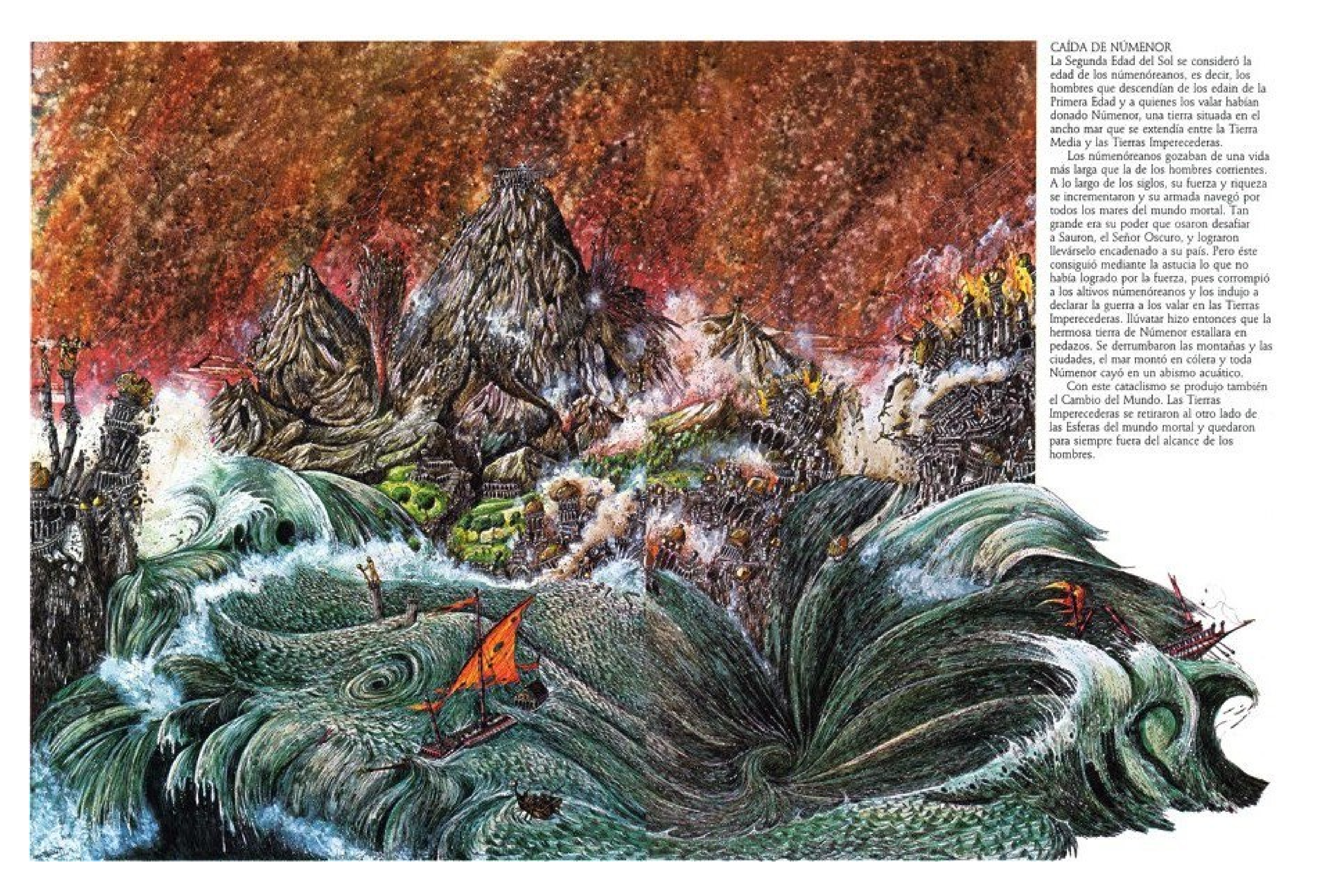
EREGION Y LOS MUROS DE KHAZAD-DÛM
Eregion era la tierra de los gwaith-i-mírdain, los herreros elfos de la Segunda Edad del Sol; su capital era Ost-in-Edhil. Durante un milenio floreció en Eregion el comercio entre los enanos de Khazad-dûm y estos elfos. Celebrimbor, el más destacado herrero de toda la edad, supervisó la forja de los Anillos del Poder, por los cuales se libraría la guerra de Sauron y los Elfos. En esa contienda, Eregion resultó arrasada y Khazad-dûm cerró sus puertas al mundo y pasó a llamarse Moria.



EREGION Y LOS MUROS DE KHAZAD-DÛM



EREGION Y LOS MUROS DE KHAZAD-DÛM



CAÍDA DE NÚMENOR

La Segunda Edad del Sol se consideró la edad de los númenóreanos, es decir, los hombres que descendían de los edain de la Primera Edad y a quienes los valar habían donado Númenor, una tierra situada en el ancho mar que se extendía entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas.

Los númenóreanos gozaban de una vida más larga que la de los hombres corrientes. A lo largo de los siglos, su fuerza y riqueza se incrementaron y su armada navegó por todos los mares del mundo mortal. Tan grande era su poder que osaron desafiar a Sauron, el Señor Oscuro, y lograron llevárselo encadenado a su país. Pero éste consiguió mediante la astucia lo que no había logrado por la fuerza, pues corrompió a los altivos númenóreanos y los indujo a declarar la guerra a los valar en las Tierras Imperecederas. Ilúvatar hizo entonces que la hermosa tierra de Númenor estallara en pedazos. Se derrumbaron las montañas y las ciudades, el mar montó en cólera y toda Númenor cayó en un abismo acuático.

Con este cataclismo se produjo también el Cambio del Mundo. Las Tierras Imperecederas se retiraron al otro lado de las Esferas del mundo mortal y quedaron para siempre fuera del alcance de los hombres.



CAÍDA DE NÚMENOR


CAÍDA DE NÚMENOR

La Segunda Edad del Sol se consideró la edad de los númenóreanos, es decir, los hombres que descendían de los edain de la Primera Edad y a quienes los valar habían donado Númenor, una tierra situada en el ancho mar que se extendía entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas.

Los númenóreanos gozaban de una vida más larga que la de los hombres corrientes. A lo largo de los siglos, su fuerza y riqueza se incrementaron y su armada navegó por todos los mares del mundo mortal. Tan grande era su poder que osaron desafiar a Sauron, el Señor Oscuro, y lograron llevárselo encadenado a su país. Pero éste consiguió mediante la astucia lo que no había logrado por la fuerza, pues corrompió a los altivos númenóreanos y los indujo a declarar la guerra a los valar en las Tierras Imperecederas. Ilúvatar hizo entonces que la hermosa tierra de Númenor estallara en pedazos. Se derrumbaron las montañas y las ciudades, el mar montó en cólera y toda Númenor cayó en un abismo acuático.

Con este cataclismo se produjo también el Cambio del Mundo. Las Tierras Imperecederas se retiraron al otro lado de las Esferas del mundo mortal y quedaron para siempre fuera del alcance de los hombres.

CAÍDA DE NÚMENOR



TORRE OSCURA DE MORDOR
Gracias al poder del Anillo Regente, Sauron puso los cimientos de Barad-dûr, la Torre Oscura de Mordor. La Última Alianza de elfos y hombres mantuvo sitiada la torre durante siete años a fines de la Segunda Edad antes de obligar por fin a Sauron a entablar combate abierto. Aunque murieron muchos de los más notables señores eldar y dúnedain, la Alianza se hizo con la victoria y el Anillo Único fue arrancado de la mano de Sauron, el Señor del Anillo.

A partir de entonces, Sauron vagó sin forma por el mundo, como una sombra carente de poder, durante más de mil años. Sin embargo, no se destruyó el Anillo, por lo que el fin de Sauron y de su torre tuvieron que esperar. Ambos volvieron a alzarse en la Tercera Edad y Sauron prosiguió en su afán de dominar el mundo.

TORRE OSCURA DE MORDOR





FALATHRIM. Los falathrim, o elfos de las Falas, vivían en las costas de Beleriand en los Años de la Luz de las Estrellas y en la Primera Edad del Sol, y su señor era Círdan. Pertenecían al linaje de los teleri, pero cuando Ulmo, el Señor del Mar, se presentó ante éstos, Círdan y su pueblo se negaron a emprender el viaje definitivo a las Tierras Imperecederas y así se separaron de sus hermanos. Vivieron en la costa durante mucho tiempo y pasaron a ser el pueblo más sabio de toda la Tierra Media en lo relacionado con el mar.

Fueron asimismo los primeros en construir barcos en las Tierras Mortales.

Los buques de Círdan eran blancos y mágicos y podían realizar el largo viaje hasta las Tierras Imperecederas incluso después del Cambio del Mundo, cuando la Tierra Media y las Tierras Imperecederas se distanciaron para siempre. Entonces únicamente los buques élficos de los falathrim eran capaces de hacer esa solitaria y prolongada travesía.

Tras la marcha de los teleri a las Tierras Imperecederas, los falathrim vivieron solos durante un tiempo en la costa de Beleriand y construyeron allí dos grandes puertos llamados Eglarest y Brithombar.

Pero después de un período de paz bajo la luz de las estrellas, descubrieron que otro grupo de úmanyar había adquirido poder en el bosque de Doriath, justo al este de las Falas. El rey de esos elfos era Elwë Singollo, que había estado perdido, y con él se encontraba Melian la Maia, que era su reina.

Entonces Círdan y los falathrim entraron nuevamente en contacto con estos hermanos suyos, los elfos grises, y al cabo de un tiempo se aliaron con ellos, pues hablaban la lengua de los elfos grises e identificaban sus causas como propias.

En los años de luchas que llegaron con la salida del Sol, los falathrim lucharon con ellos contra Morgoth el Enemigo, que apareció en el norte.

En esa Primera Edad del Sol, los súbditos de Círdan fueron asediados por los orcos durante un tiempo y posteriormente sus puertos cayeron en manos de Morgoth, pero consiguieron salvar los barcos y navegaron hasta la isla de Balar, a la cual ningún poder de Morgoth podía acceder por vía marítima, pues temían sobremanera al Señor del Mar, Ulmo. Allí permanecieron los falathrim a salvo de las contiendas hasta la guerra de la Cólera, cuando la propia Beleriand se hundió en el océano durante la destrucción de Angband. Nuevamente los navíos de los falathrim se hicieron a la mar y se dirigieron al sur, rumbo al golfo de Lune, en la tierra de Lindon, el último reino élfico de Beleriand que sobrevivió al holocausto de esa gran batalla. Allí construyó Círdan el último puerto de los elfos en la Tierra Media, que se llamó Puertos Grises. Y de él zarpó el último navío élfico de las Tierras Mortales.

FALMARI. De todos los elfos, el tercer clan, el de los TELERI, fue el que vivió más tiempo en las orillas de Belegaer, el Gran Mar del oeste. Este pueblo era el más sabio en cuestiones marítimas y por eso sus componentes fueron llamados falmari y elfos del mar. Sus conocimientos acerca de las acciones de Ulmo, el Señor del Mar, y de sus vasallos —Ossë, las Olas, y Uinen, la Calma— siguieron aumentando constantemente. En la época en que los falmari se trasladaron a la bahía de Eldamar, en la Isla Solitaria, Ossë viajó con ellos y gracias a sus enseñanzas fueron el primer pueblo en conocer la técnica de la construcción de navíos. Construyeron las flotas de los teleri y en esos barcos llegaron a Eldamar, donde erigieron Alqualondë, el «Puerto de los Cisnes», y vivieron en mansiones de nácar. Todavía continúan navegando en sus navíos y atravesando en todas direcciones el arco de piedra horadado por el mar que sirve de entrada a la bahía de Eldamar.

Andando el tiempo, todas las razas conocieron el arte de construir barcos y de navegar gracias a las enseñanzas de los falmari, pero sólo llegaron a aprender un poco de su conocimiento del mar, pues otros pueblos no tenían su facilidad de palabra ni la misma sutileza en la voz y el oído para comprender el mar.

FASTITOCALON. En las fantásticas leyendas de los hobbits, se habla de un enorme pez tortuga que los hombres tomaron por una isla en el mar.

Cuando comenzaron a instalarse en el lomo de la bestia, pareció no ocurrir nada, pero luego encendieron fuego, y el animal, alarmado, se zambulló precipitadamente en el agua inundando el campamento.

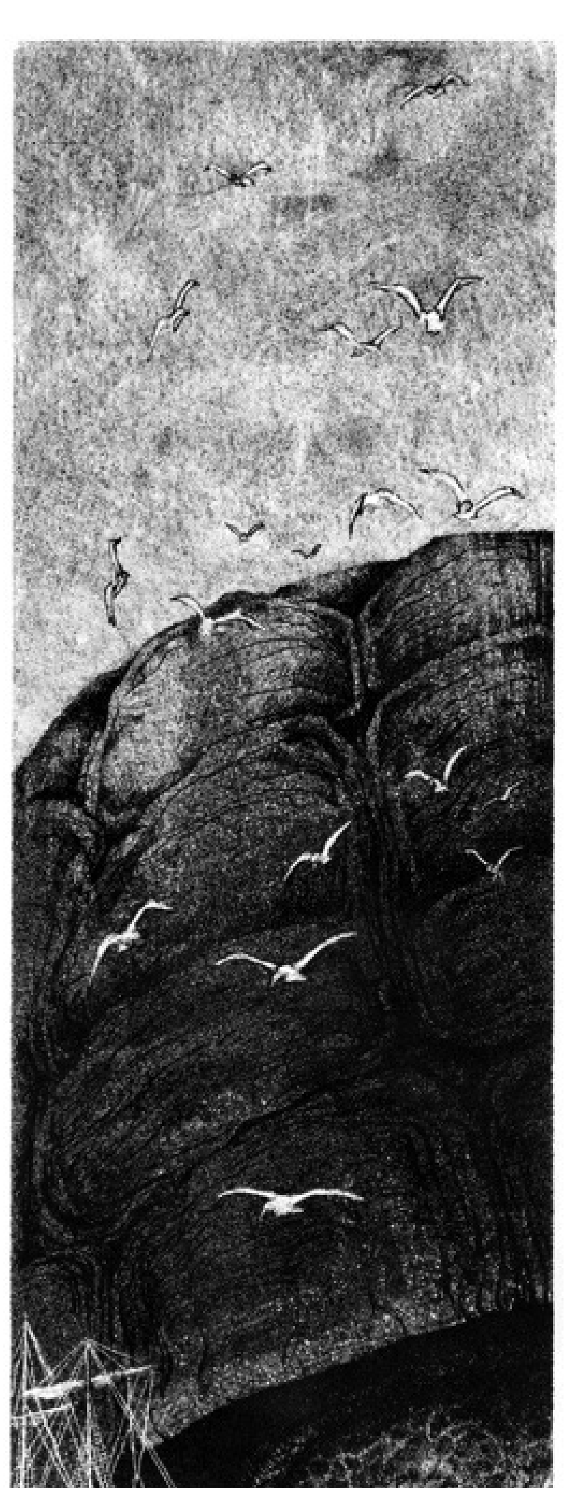
Los hobbits llamaron a la bestia Fastitocalon, pero si el relato, al igual que el del olifante, se basaba o no en la realidad, no puede asegurarse sobre la base de las historias que han llegado hasta los hombres, pues, aunque las criaturas de la Tierra Media eran numerosas, no aparece leviatán alguno en las narraciones de otras razas.

Es probable que se trate en realidad de una alegoría de la caída de los númenóreanos que relata el «Akallabêth», pues en la Segunda Edad del Sol estos hombres superdotados alcanzaron el mayor poder que podían alcanzar dentro de las Esferas del Mundo, y la fiebre de la pasión y la ambición se apoderó de ellos.

Su gran isla, lo mismo que el Fastitocalon, se hundió en el vasto océano, y la mayoría de los númenóreanos pereció en la caída.

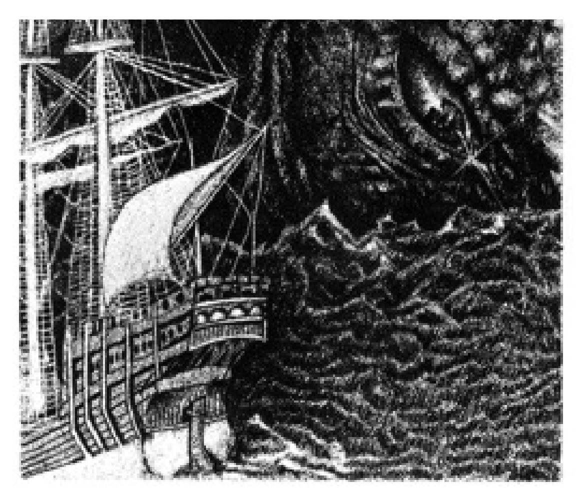
FÍRIMAR. En la Primera Edad del Sol, los elfos de la Tierra Media descubrieron que había aparecido una nueva raza en la región de Hildórien, en el lejano oriente.

Era una raza de HOMBRES a los que pusieron por nombre fírimar, «gente mortal». Desde el punto de vista de los inmortales elfos, se trataba de una raza débil y poco inteligente, pues los hombres apenas tenían tiempo de adquirir unos mínimos conocimientos antes de que la muerte se los llevara.



FORGOIL. Entre los hombres del norte que residían al este de las Montañas Nubladas en la Tercera Edad del Sol, se encontraban los ROHIRRIM. Se trataba de un pueblo de cabello dorado que se jactaba de contar con la caballería más fiera de las Tierras Occidentales. Eran muy temidos y odiados por sus bárbaros vecinos, los dunlendinos, que despectivamente los llamaban forgoil, «cabeza de paja» en su lengua.

FORODWAITH. En los «Anales de los reyes y los gobernantes» consta que, tras la caída de Angband, la fortaleza de Melkor, un frío penetrante descendió sobre el desierto septentrional de Forochel. A partir de entonces, y durante mucho tiempo, un pueblo llamado forodwaith habitó esas tierras. Poco es lo que sabemos de estas gentes, aparte de que soportaban los rigurosos fríos del norte y que de ellos descendieron los lossoth, a quienes en la Tercera Edad del Sol los hombres del oeste llamaban hombres de las nieves de Forochel.



FUERTES. De las tres ramas de hobbits, sólo los llamados fuertes conocían las artes de la navegación, la pesca y la natación. Gustaban de vivir en las tierras llanas a orillas de los ríos y mantenían excelentes relaciones con los hombres. Los pelosos los consideraban individuos extraños, pues habían sido los últimos hobbits en asentarse en la Comarca y, a ojos de sus congéneres, tenían una apariencia humana, pues eran más gruesos y fornidos que las otras castas y, a diferencia de los demás hobbits, podían dejarse barba.



GALADRIM. El bosque que en la Segunda Edad del Sol se llamó primero Laurelindórenan, «tierra del valle del oro cantarín», y luego Lothlórien, «tierra de las flores del sueño», o incluso Lórien, «tierra de ensueño», se extendía al este de las Montañas Nubladas, a orillas del Cauce de Plata, afluente del Gran Río Anduin. Era conocido como el Bosque de Oro y en él crecían los árboles más altos de la Tierra Media, que se llamaban *mallorn* y eran además los más hermosos de las Tierras Mortales. Tenían la corteza de color gris plateado, flores doradas y hojas verde y oro.

En el interior del bosque se ocultaba el reino élfico de los galadrim, las «gentes de los árboles», que construían sus casas en plataformas llamadas, *telain* o *flets*, asentadas en el ramaje de los frondosos *mallorn*.

Los galadrim no erigieron imponentes torres de piedra y vivían escondidos a los ojos de la mayor parte del mundo en su reino del bosque, donde vestían las capas de los elfos grises, que eran como la piel del camaleón. Gracias a su profundo conocimiento del bosque y a la utilización de sogas, no necesitaban puentes ni caminos. Con todo, tenían una gran ciudad en las entrañas del Bosque de Oro que se llamaba Caras Galadhon, «ciudad de los árboles». Allí, en la cima de un verde monte, crecía el mayor *mallorn* de la Tierra Media, que albergaba la gran estancia residencia de los reyes. Se encontraba el árbol rodeado de una muralla, en la que se abría un portalón, y de otros grandes árboles a la manera de torres. En el mismo centro del bosque había una loma mágica llamada Cerin Amróth en la cual había estado en otro tiempo la casa de un rey élfico. De este lugar emanaba un poder y una luz que se asemejaban a los de las Tierras Imperecederas en las Edades de los Árboles.

Los galadrim eran fundamentalmente elfos silvanos, aunque sus señores eran nobles sindar y noldor. Su rey era Celeborn, emparentado con Thingol Mantogrís, el más destacado señor de los sindar en la Tierra Media. Su reina era hermana de Finrod e hija de Finarfin, rey supremo de los noldor, que permaneció en Eldamar tras la destrucción de los Árboles de los valar. En la Tercera Edad del Sol ella era la noble

de más alto rango entre los elfos de las Tierras Mortales y, si bien en quenya se llamaba Altárial, en la Tierra Media era conocida como Galadriel, «Señora de la Luz».

En tiempos de estos gobernantes, el poder de los galadrim fue muy grande, pues los reyes habían vivido en el primer reino de los sindar en la época de Thingol y Melian la Maia, y habían aprendido mucho respecto de sus propios poderes. La reina había vivido en las Tierras Imperecederas en la época de los Árboles de los valar y había visitado el jardín de Lórien, el más hermoso de todo Arda. Una parte de la magia de tales lugares se trasladó con estos nobles al Bosque de Oro de Lothlórien. Brillaba allí una luz áurea y, si bien no era más que una sombra de la gloria del jardín de los valar, el Bosque de Oro resultaba magnífico y prodigioso para las gentes de la Tierra Media. Se hallaba protegido de los poderes malignos por una fuerza equiparable a la Cintura de Melian, que protegía Doriath, el reino sindarin, pues Galadriel era portadora del segundo de los tres Anillos élficos —Nenya, el Anillo de Diamante o Anillo de Agua— y su poder le permitía contener los estragos del tiempo, conocer los movimientos de Sauron y convertir a su pueblo en invisible a los ojos de éste. Era dueña del Espejo de Galadriel, un pilón de plata que llenaba con agua fresca y en cuya oscura e inmóvil superficie, mediante el poder del Anillo, se reflejaba la imagen de sucesos futuros.

El reino de los galadrim había sido fundado en una época de paz del tercer milenio de la Segunda Edad del Sol, anterior al Cambio del Mundo, cuando Sauron era prisionero del rey númenóreano. Disfrutaba de independencia desde la primera caída de Mordor y durante toda la Tercera Edad el Bosque de Oro de Lothlórien estuvo protegido y apoyado por el poder del Anillo élfico de Nenya. Con la destrucción del Anillo Único, su poder se debilitó, la reina se trasladó a las Tierras Imperecederas, la gran luz de Lothlórien se fue apagando también y el tiempo volvió a tomar posesión de él. Los galadrim se convirtieron de nuevo en un pueblo errante y su número fue descendiendo gradualmente a la par que el de sus hermanos silvanos del este.



GALENAS. En la tierra de Númenor crecía una hierba de hojas anchas llamada *galenas*, muy apreciada por la fragancia de sus flores. Antes de que el mar Occidental inundara ese territorio, unos marineros de Númenor la llevaron a la Tierra Media, donde creció abundantemente en torno a donde se habían asentado los descendientes de los númenóreanos.

No obstante, hasta que un pueblo tan remoto como los hobbits no descubrió *galenas* en su propio territorio, no se revelaron las propiedades especiales de esta planta. Los hobbits tomaban las hojas de *galenas*, las ponían a secar, las desmenuzaban y las quemaban en unas pipas de cañón largo. Puede que se tratara de una variedad de la *nicotiana*, que luego fue conocida en la Tierra Media como HIERBA PARA PIPA por el uso que de ella hacían los hobbits, aunque no sólo eran éstos quienes la consumían habitualmente, sino también los hombres y los enanos, que obtenían de ello un gran solaz.

GAURHOTH. En la época de las guerras de Beleriand, durante la Primera Edad del Sol, se presentaron ante Sauron el Maia muchos espíritus malignos encarnados en lobos. Los elfos los llamaron gaurhoth, que quiere decir «licántropos fantasmas». Sauron agrupó a estas criaturas para formar un poderoso ejército que se enfrentó a los elfos y dio muerte a muchos de sus más fuertes representantes. Gracias a la furia de los LICÁNTROPOS, capturó y conservó además durante cierto tiempo una torre élfica que se levantaba junto al río Sirion; de ahí su nombre: Tol-in-Gaurhoth, «isla de los licántropos».

GENTE GRANDE. Para la pequeña y tímida raza de los hobbits, el comportamiento de otras razas, con la excepción de los elfos, resultaba tosco, grosero y falto de sutileza. Si bien los asuntos de otros pueblos podían llegar a amenazar la vida de los hobbits, aparentemente sentían poco interés por las grandes naciones de los HOMBRES, a quienes, fuera cual fuese su origen, designaban simplemente con el nombre de «gente grande».

GENTE PEQUEÑA. En la Tercera Edad del Sol, los hobbits eran el pueblo más menudo de la Tierra Media. Medían entre sesenta centímetros y un metro veinte de estatura y, aunque eran rápidos y ágiles, tenían mucha menos fuerza que los enanos. Tanto los hombres como los elfos solían llamarlos «gente pequeña».

GIGANTES. En la Tierra Media vivieron muchos seres de tamaño gigantesco, que podían estar inclinados tanto hacia el bien como hacia el mal. En la Primera Edad de las Estrellas, existían los ents o pastores de árboles, que medían más de cuatro metros de altura y tenían una fuerza y una sabiduría inmensas. Luego llegaron unos gigantes llenos de maldad, los llamados trolls y olog-hai, que servían al Poder Oscuro y

convirtieron los territorios vírgenes del mundo en zonas peligrosas para los viajeros. En los relatos de los hobbits aparecen también rumores relativos a grandes gigantes que, en alianza con los orcos, guardaban los Altos Pasos de Rhovanion.

GLAMHOTH. Cuando la malvada raza de los orcos penetró por primera vez en Beleriand, tierra de los elfos grises, los sindar no sabían cómo eran. Aunque nadie dudó de que se trataba de una raza vil, hasta entonces carecían de nombre, de modo que los elfos grises los llamaron glamhoth, «horda estrepitosa», pues los gritos que lanzaban en el combate y el ruido de sus armaduras de hierro eran ensordecedores.

GOLODHRIM. En la Primera Edad del Sol, los NOLDOR abandonaron las Tierras Imperecederas y se trasladaron a Beleriand. Allí fueron recibidos por los elfos grises, que en la lengua sindarin llamaban golodhrim a los noldor.

GONNHIRRIM. Los ENANOS eran unos prodigiosos albañiles y mineros. Trabajaban en las entrañas de los montes desenterrando metales, tanto nobles como vulgares, y piedras preciosas de gran belleza. Los vastos reinos que tenían en Belegost, Nogrod y Khazad-dûm, que fueron construidos en la Tierra Media en las Edades de la Luz de las Estrellas, eran famosos, pero el de más renombre entre los elfos era el trabajo que realizaron los enanos en el reino oculto de los elfos grises, que recibía el nombre de Menegroth, «las Mil Cavernas». Los artesanos enanos excavaron un espacio que era como un bosque subterráneo de resplandeciente belleza, con muchas fuentes, arroyos y lámparas de cristal. En reconocimiento a tal labor, los elfos grises los llamaron gonnhirrim, «maestros de la piedra».

GORGÛN. Las narraciones de los elfos cuentan cómo penetró en los bosques de la Tierra Media la perversa raza de trasgos conocida como ORCOS. Los antiguos hombres primitivos llamados woses, que habitaban el bosque de Druadan, situado a la sombra de las Montañas Blancas, denominaban gorgûn a estas criaturas.



GRAJOS. Los grajos fueron siempre las principales aves carroñeras de la Tierra Media y corría el rumor de que estaban aliados con los Poderes Oscuros. Los hombres los consideraban pájaros de mal agüero, pues se creía que actuaban como espías en la Tierra y transmitían información a los seres malignos, que tramaban emboscadas y matanzas. Además, estos pájaros carroñeros se beneficiaban del hecho de llevar mensajes, pues luego se cebaban en las víctimas de los seres malignos.

Como era habitual en los pájaros de la Tierra Media, los grajos hablaban un dialecto de la lengua de las aves, aunque en opinión de los enanos, que conocían dicha lengua, su habla era tan tosca como la de la vil raza de los orcos.

GUSANOS. Las criaturas más poderosas criadas jamás por Morgoth en Arda eran los grandes gusanos que salieron de las mazmorras de Angband en la Primera Edad del Sol. Morgoth equipó a estas criaturas con escamas de hierro, afilados dientes y garfios, y las dotó de capacidad para atacar con fuego y realizar actos de hechicería. Los hombres y los elfos llamaban DRAGONES a estos gusanos de Morgoth, que se contaban entre los seres más temidos de la Tierra Media.

GWAITH-I-MÍRDAIN. En el año 750 de la Segunda Edad del Sol, muchos noldor abandonaron Lindon y se trasladaron a Eriador. Su señor era Celebrimbor, el más destacado herrero elfo de las Tierras Mortales, y nieto de Fëanor, el creador de las grandes joyas, los Silmarils. En la lengua sindarin el pueblo de Celebrimbor se llamaba gwaith-i-mírdain, «pueblo de los orfebres».

Cuando se descubrió en las Montañas Nubladas el metal mágico o *mithril,* llamado también plata auténtica, Celebrimbor y sus súbditos se vieron poseídos por el

deseo de hacerlo suyo. Con tal intención se trasladaron a Eregion, que los hombres llamaban Acebeda, y se asentaron al pie de las Montañas Nubladas, en la ciudad de Ost-in-Edhil, cerca de la puerta occidental de Khazad-dûm, la más destacada ciudad de los enanos. Éstos hicieron un pacto con los gwaith-i-mírdain: ambas razas decidieron olvidar todas las disputas anteriores y la paz fue preservada a lo largo de un millar de años. Durante mucho tiempo el comercio entre los elfos y los enanos llevó la prosperidad a ambas razas, y en esa época salieron de Eregion las más finas armas, herramientas y joyas jamás forjadas en las Tierras Mortales.

No obstante, en el año 1200 apareció entre ellos un tal Annatar. Nadie lo conocía, pero tenía mucha experiencia y concedía toda la ayuda que estaba en su mano a los gwaith-i-mírdain, a quienes hacía también regalos que fabricaba él mismo. En el año 1500 confiaban ya plenamente en él y proyectaban realizar muchas cosas mágicas con su ayuda. De esta forma, los gwaith-i-mírdain fabricaron los Anillos del Poder. Durante un siglo entero, Celebrimbor y su pueblo trabajaron en esta gran obra. Sin embargo, Annatar era Sauron, el Señor Oscuro, disfrazado, y creó en secreto el Anillo Único, el Anillo Regente que dominaba a todos los demás y mediante el cual pretendía gobernar el mundo.



Con todo, una vez que Sauron se hubo colocado el Anillo en el dedo, los elfos lo identificaron, y cogieron sus Anillos y los ocultaron. Estalló entonces la guerra de Sauron y los Elfos, como consecuencia de la cual Eregion quedó destruida y Celebrimbor murió junto con la mayor parte de su pueblo. En ese año, 1697 de la Segunda Edad, los pocos gwaith-i-mírdain que quedaban recibieron la ayuda de Elrond Medio Elfo. Siguiendo órdenes de Gil-galad, Elrond salió de Lindon con un escuadrón de guerreros y condujo a los supervivientes a un refugio, un valle angosto y profundo de Rhudaur al cual ellos pusieron por nombre Imladris, aunque los hombres lo conocían como Rivendel. Desde entonces este refugio de los gwaith-i-mírdain fue el último reino élfico del territorio comprendido entre las Montañas Nubladas y las Montañas Azules.



HABLANTES. Los ELFOS fueron concebidos en la Música de los ainur y se convirtieron en la primera raza que puso voz a las melodías y escribió canciones. También constituyeron la primera raza que usó el lenguaje en Arda, y se dice que su palabra era brillante y sutil como la luz de las estrellas sobre un cauce de agua, pues su lengua no sólo fue la primera sino también la más hermosa jamás escuchada. En consecuencia, los elfos se llamaron a sí mismos «hablantes», que en esa primera lengua élfica se decía quendi. Y estos elfos enseñaron las artes del lenguaje a todos los seres vivos capaces de aprenderlas.



HALADIN. En la Primera Edad del Sol, llegaron a los reinos élficos de Beleriand tres huestes de hombres que se aliaron con los elfos noldorin. Se trataba de las Tres Casas de Amigos de los elfos, los edain, la segunda de las cuales era la de los haladin, que constituían un pueblo amante del bosque, menos numeroso y de complexión más menuda que los de las demás casas. Su primer caudillo fue Haldad, que fue asesinado por los orcos junto con muchos súbditos suyos. Su hija Haleth condujo entonces a los haladin hasta el bosque de Brethil, donde aumentaron sus conocimientos sobre la vida en la floresta. Allí, al igual que los sabios elfos verdes de Ossiriand, lucharon contra los secuaces de Melkor. Pero las guerras de Beleriand tomaron un giro desfavorable para todos los edain y, aunque un gran héroe como Túrin Turambar se incorporó a la lucha poniéndose a su lado, los haladin sufrieron muchas pérdidas durante los furiosos ataques de las fuerzas del mal.

HARADRIM. En los relatos escritos en la época de la guerra del Anillo, se habla mucho

de los oscuros hombres del sur llamados haradrim y se cuenta que eran fieros guerreros. Algunos aparecieron a caballo y otros a pie, mientras que los llamados corsarios llegaron en aterradoras flotas de galeones negros. Pero los más famosos eran los haradrim, que se desplazaban en torreones de guerra montados sobre los lomos de los grandes mûmakil. Estos ejércitos haradrim provocaron una tremenda destrucción, porque los caballos se negaban a acercarse a las bestias. Los haradrim disparaban flechas y arrojaban piedras y lanzas desde las torres. Con sus colmillos, trompas y pesadas patas, los mûmakil rompían las defensas de sus enemigos y aplastaban poderosos ejércitos, tanto ecuestres como de a pie.

En la batalla de los Campos de Pelennor, los haradrim eran los más numerosos de los siervos del rey brujo de Morgul. Eran muy fieros y se congregaban bajo un estandarte rojo con una serpiente negra. Vestían capas de color escarlata y llevaban aros de oro en las orejas, collares también dorados y grandes escudos redondos, amarillos y negros, con púas de acero. Todos tenían los ojos negros y el cabello largo y oscuro, que trenzaban con hilos de oro; algunos llevaban el rostro pintado con una sustancia que parecía sangre carmesí. Sus cascos y petos eran de bronce. Utilizaban un armamento muy variado que iba desde arcos, flechas y picas con puntas teñidas de rojo, hasta dagas y sables curvos. Se decía que eran tan crueles como los orcos, y en combate no daban ningún cuartel ni esperaban que se lo dieran a ellos.

Aunque la mayoría de los haradrim que llegaron a Mordor con su ejército tenían la piel parda, el territorio dominado por este pueblo era muy amplio y una parte del ejército procedía de la Lejana Harad, donde los habitantes de las Tierras del Sur, que estaban organizados en tribus, eran negros. Se trataba de valerosos guerreros que no tenían nada que envidiar a los trolls en fuerza y tamaño.

Todas estas gentes, aun siendo de constitución fuerte, debían su poder a la llegada de Sauron, el Señor Oscuro, que para ellos fue rey de reyes durante la Segunda y Tercera Edad. La lealtad a Mordor y a los emisarios del Señor Oscuro era su ley.

En la Segunda Edad, Sauron hizo acto de presencia entre los haradrim y les concedió muchos poderes. Ellos le ofrecieron sacrificios y le rindieron culto. Con el tiempo, el poder de los haradrim se incrementó y se dirigieron al norte, donde declararon la guerra a los reyes de Gondor. Entre ellos iban otros emisarios del Señor Oscuro, que incluían a unos pocos de los númenóreanos que se habían rebelado contra los Poderes de Arda. En la Segunda Edad, dos de estos númenóreanos negros, Herumor y Fuinur, se convirtieron en grandes señores de los haradrim.

El «Libro de los Reyes» narra cómo fue destruido, durante la Segunda Edad, el dominio de los haradrim en el norte. Mientras se congregaban en torno al poder de Sauron en Mordor, se formó la Última Alianza entre los elfos y los hombres y se libró un reñido combate ante la Puerta Negra. La Alianza echó la puerta abajo y las huestes haradrim, orientales y orcas fueron aplastadas, con lo cual cayó Mordor. Finalmente,

tras un sitio de siete años, Sauron y los Espectros del Anillo fueron derrotados y obligados a retirarse hacia las sombras.

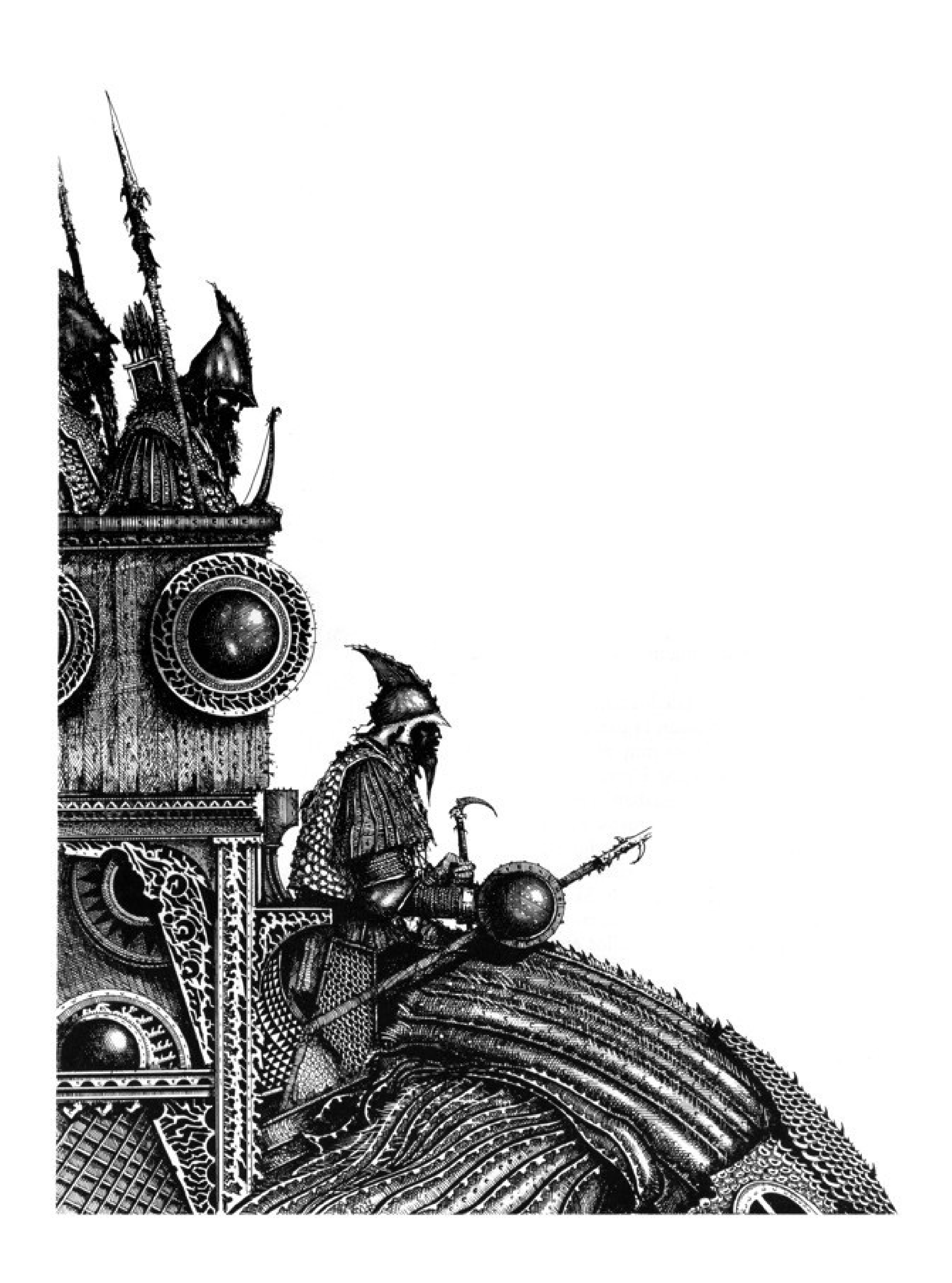
Sin embargo, éste no fue el fin de los haradrim, pues el Anillo Único no quedó destruido. Sauron y los Espectros del Anillo regresaron en la Tercera Edad y volvieron a llamar a las armas a los haradrim, prometiéndoles grandes riquezas y amenazándolos severamente. Así pues, los haradrim regresaron a Mordor.

Se cuenta en el «Libro de los Reyes» que, una vez que los hombres de Gondor se hubieron trasladado a Umbar en barco, arrebatando el poder a los númenóreanos negros, en el año 1015 de la Tercera Edad los haradrim se rebelaron y se enfrentaron a Gondor. Ciryandil, tercero en el linaje de los reyes de Gondor, murió en combate, pero los haradrim no pudieron en aquella ocasión arrebatarle el puerto a Gondor. El siguiente rey de Gondor aniquiló sus ejércitos en el año 1050, y los haradrim no pudieron volver a enfrentarse a los hombres de Gondor durante casi cuatrocientos años, hasta que se produjo una rebelión en el propio Gondor. Un gran ejército de rebeldes —seguidores de un tal Castamir el Usurpador— llegaron a Umbar y firmaron una alianza con los haradrim contra los hombres de Gondor. Así pues, junto con los rebeldes llamados corsarios de Umbar y algunos númenóreanos negros, los haradrim asediaron y atacaron las tierras fronterizas y las costas de los reinos de Gondor.

En el año 1944, los relatos de Gondor vuelven a mencionar a los ejércitos de tierra de los haradrim. En aquella época hicieron un pacto con los variags de Khand y con los bárbaros orientales llamados aurigas. El propósito de la alianza era realizar un ataque simultáneo sobre Gondor en dos frentes, el oriental y el meridional. De esta manera, dividieron las fuerzas de Gondor, y los aurigas consiguieron imponerse al ejército del este y dar muerte al rey; pero no habían contado con el valiente general Eärnil del ejército del sur de Gondor. Tras barrer a los haradrim y a los variags en la batalla de la Encrucijada de Poros, se dirigió a las fronteras orientales y aplastó a los desprevenidos aurigas en la batalla del Campamento.

En el año en que se declaró la guerra del Anillo se desplazaron a Mordor muchas legiones de hombres de Harad: hombres de piel parda vestidos de carmesí, procedentes de la Próxima Harad, a caballo, a pie o montando los grandes mûmakil en el interior de sus torres de la guerra, y aviesos hombres negros de las tribus de la Lejana Harad. Con ellos llegaron los corsarios de Umbar, los fieros variags de Khand, los orientales de tierras próximas y lejanas (guerreros de largas barbas armados con hachas, infantería y caballería), y finalmente las legiones de orcos, uruk-hai, olog-hai y trolls. En aquella época no había en la Tierra Media un ejército mayor. Pero, como se cuenta en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», su destino estaba marcado por un poder superior al de las armas y, aunque valientes en el combate, fueron aniquilados en la batalla de los Campos de Pelennor ante la Puerta Negra de Mordor. Sauron fue

abatido para siempre y con él todos sus siervos. Pero se dice que entonces llegó a Gondor un nuevo rey, a la vez fuerte y misericordioso, que firmó una paz con los haradrim que duró hasta la Cuarta Edad del Sol.



HARADWAITH. En las historias de occidente, todas las tierras que se extendían al sur de Gondor se llamaban Harad, que significaba precisamente «sur». Sus habitantes eran denominados, en unas ocasiones, haradwaith; en otras, sureños, y, en la mayoría, HARADRIM.

HELMINGAS. En el siglo veintiocho de la Tercera Edad del Sol, los ROHIRRIM, Señores de los Caballos de la Marca, tuvieron un rey de gran fuerza y estatura. Era el noveno del linaje y su pueblo lo llamaba Helm Manomartillo. Aunque su gobierno terminó trágicamente durante el Largo Invierno y las invasiones de los dunlendinos, su fama fue creciendo entre sus enemigos. Lo comparaban con un gran troll porque perseguía a los dunlendinos de noche y les daba muerte con sus propias manos en la nieve. Incluso después de su desaparición, los dunlendinos siguieron temiendo a su espectro, que según ellos los persiguió sin cesar durante muchos años.

Así pues, los rohirrim invocaban con frecuencia durante los arduos combates al espíritu de ese temido rey, y en su honor pusieron por nombre Abismo de Helm a lo que fue su refugio en los montes, denominándose a sí mismos helmingas.

HERMOSA GENTE. Desde el principio, antes de la creación de Arda y del cómputo del tiempo, Ilúvatar proyectaba ya traer al mundo la raza de los elfos. En su magno plan, éstos habían de ser los primeros en nacer y la más hermosa raza que existiera. Así, desde entonces, todo el mundo menos sus enemigos llamó a los elfos «hermosa gente».

HERMOSOS ELFOS. De toda la raza élfica, los más favorecidos y amados son los del primer clan, el de los VANYAR, pues son los más sabios y se sientan siempre a los pies de Manwë, señor supremo de todos los Poderes de Arda. Se los llama «hermosos elfos», y son los que han residido más tiempo bajo la potente luminosidad de los Árboles de los valar, por lo que sus ojos emiten la luz más brillante que puedan producir los elfos; además, de todos los eldar, son los que tienen el cabello y la tez más claros, todo lo cual les confiere una apariencia dorada y poderosa. Por otra parte, su rey, que se llama Ingwë, ha sido siempre rey supremo de todos los elfos del mundo.

HERREROS ELFOS. Las leyendas de los hombres y los enanos de la Tercera y Cuarta Edades del Sol hablaban ampliamente de los herreros elfos, una raza desaparecida que vivió en Eregion, al oeste de las Montañas Nubladas. Eran los elfos noldorin, que con mayor propiedad eran llamados GWAITH-I-MÍRDAIN. Ellos fueron los forjadores de los grandes Anillos del Poder, que durante dos Edades del Sol tanta desdicha sembraron en la Tierra Media.

HIERBA DE LA HORCA. En los pantanos de la Tierra Media donde se ocultaban los abyectos espíritus llamados Labios Maulladores y volaban las aves denominadas cornejas, crecía también la hierba de la horca. Según la tradición hobbit, esta hierba que colgaba de los árboles tiene un nombre, pero se desconocen sus propiedades, pues pocos de los que entraron en aquellos pantanos encantados pudieron salir vivos de ellos.



HIERBA PARA PIPA. En los días anteriores a la guerra del Anillo, los hobbits eran un pueblo tranquilo que ejercía poca influencia en el mundo exterior a la Comarca. Sin embargo, se jactaban de una cosa: de ser los maestros e introductores de la costumbre de fumar la hierba llamada *nicotiana*, que en élfico se denominaba *galenas*.

Originalmente importada por los hombres de la tierra de Númenórë, sólo era apreciada por el aroma de sus flores. Fueron los hobbits de Bree los que la cultivaron con el objeto de fumarla en pipas de cañón largo. Puesto que no conocían el nombre élfico de la planta, o si lo conocían les importaba poco, la llamaron «hierba para pipa», atendiendo a su más extendido uso. Los hobbits gozaban mucho de este pasatiempo y, de acuerdo con la actitud habitual de aquel pueblo respecto de los actos placenteros, fumar hierba para pipa era considerado un arte exquisito.

Asimismo, eran expertos conocedores de todas sus variedades, de las cuales las mejores eran las de Bree y las de Cuaderna del Sur; les seguían la variedad Hoja Valle Largo, Viejo Toby, Estrella Sureña y la de las Colinas del Sur. Así pues, esta famosísima costumbre hobbit se extendió desde el centro de Bree a

toda la Tierra Media y fue ampliamente practicada por hombres y enanos.

HILDOR. Cuando Anar, el Sol, brilló por primera vez sobre el mundo, en el extremo oriente de la Tierra Media nació la raza de los hombres, que sin embargo no fueron de los primeros en llegar, pues muchas otras razas los habían precedido; por eso los elfos los llamaron hildor, que significa «seguidores».



HOBBITS. Se dice que durante la misma edad en que llegó al mundo el potente fuego de Anar, el Sol, y apareció la raza de los hombres, apareció también en el este el pueblo mediano que se llamó hobbit. Eran unas gentes que vivían en túneles y agujeros excavados en la tierra y se suponían emparentadas con los hombres; sin embargo, eran de constitución más pequeña que los enanos y su vida tenía una duración aproximada de cien años.

No disponemos de noticias de la raza hobbit que se remonten a épocas anteriores al año 1050 de la Tercera Edad, cuando, según se dice, vivían con los hombres del norte en los valles septentrionales del Anduin, entre las Montañas Nubladas y el

Bosque Verde. En aquel siglo una fuerza maligna penetró en el bosque, que pronto pasó a llamarse Bosque Negro. Fue quizás este hecho el que obligó al pueblo hobbit a abandonar los valles, pues en los siglos que siguieron emigraron hacia occidente, cruzaron las Montañas Nubladas y llegaron a Eriador, donde, en una tierra abierta, llana y fértil, descubrieron a los elfos y a los hombres.

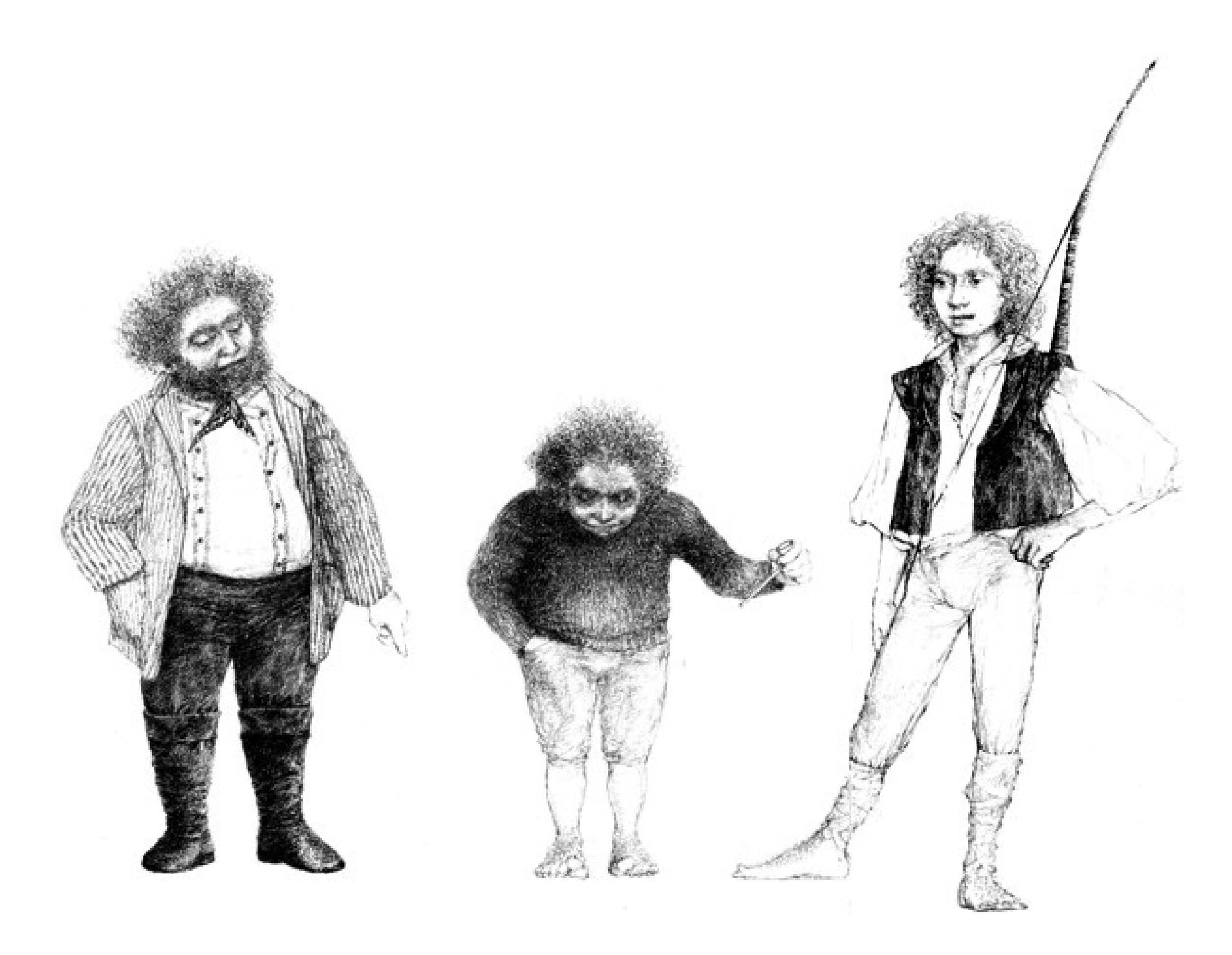
Todos los hobbits, tanto los varones como las hembras, participaban de las mismas características. Medían entre sesenta centímetros y un metro y medio de estatura; tenían los dedos largos; poseían un semblante alegre y rollizo, el cabello castaño rizado y unos peculiares y grandes pies que siempre llevaban descalzos. Eran un pueblo retraído y modesto que juzgaba a sus semejantes según su adaptación a la tranquila vida de las aldeas hobbit. El comportamiento excéntrico o el talante aventurero no estaban bien vistos y se consideraban indiscretos. Los excesos de los hobbits se limitaban a la utilización de ropa de colores chillones y a la ingestión de seis sustanciosas comidas diarias. Su única excentricidad era el arte de fumar la hierba para pipa, que según ellos era su mayor contribución a la cultura mundial.

Se dice que los hobbits se dividían en tres ramas: los pelosos, los albos y los fuertes.

Los pelosos eran la rama más numerosa, pero también la de complexión más diminuta. Tenían la tez y el cabello de color castaño claro, sentían predilección por las tierras onduladas y solían encontrarse a gusto en compañía de los enanos. Éstos fueron los primeros hobbits que cruzaron las Montañas Nubladas y penetraron en Eriador.

Casi un siglo después, en el año 1150 de la Tercera Edad, los albos siguieron a sus hermanos pelosos, atravesaron también las montañas y entraron en Eriador por los pasos del norte de Rivendel. Los albos eran la rama menos numerosa de los hobbits. Eran más altos, más delgados y se consideraba que más aventureros que sus parientes. Tenían el cabello y la tez más clara y gustaban de los bosques y de la compañía de los elfos. Preferían cazar a arar la tierra y de todos los hobbits eran los que demostraban más capacidad de liderazgo.

Los fuertes fueron la última rama que entró en Eriador. Eran los más semejantes a los hombres y más gruesos que los demás grupos. Para asombro de sus congéneres, algunos podían incluso dejarse crecer la barba. Eran los que moraban más al sur de los valles del Anduin, escogiendo para vivir las tierras ribereñas. Dando prueba una vez más de una tendencia muy poco propia de los hobbits, conocían las artes de la navegación, la pesca y la natación. Eran los únicos que usaban calzado y se decía que cuando el clima era húmedo llevaban botas. Se afirma que los fuertes no iniciaron la migración hacia occidente hasta el año 1300, en el que muchos atravesaron el paso del Cuerno Rojo; sin embargo, siguieron produciéndose pequeños asentamientos en lugares como los Campos Gladios hasta doce siglos después.



Buena parte de los hobbits de Eriador se congregaron en los territorios de los hombres próximos a la ciudad de Bree. En el año 1601, la mayoría de los hobbits de Bree iniciaron nuevamente una marcha hacia occidente cuya meta era las fértiles tierras que se extendían al otro lado del río Brandivino. Allí fundaron la Comarca, región que desde entonces fue reconocida como patria de los hobbits, cuya cronología se inicia en esa fecha.

Los hobbits eran por naturaleza de temperamento sosegado y su suerte les había hecho descubrir una tierra tan apacible como fértil. Así pues, con la excepción de la gran plaga de 1636, que destruyó todos los pueblos de Eriador, hasta el año 2747 no tuvo lugar en la Comarca enfrentamiento armado alguno. Fue un tímido ataque de los orcos que los hobbits, algo grandilocuentemente, llamaron batalla de los Campos Verdes. Mucho más grave fue el Largo Invierno de 2758 y los dos años de escasez que siguieron. No obstante, en comparación con los demás pueblos de la Tierra Media, vivieron en paz durante mucho tiempo. Las otras razas, cuando los veían, los consideraban de poca valía, y, por su parte, los hobbits no ambicionaban la riqueza ni el poder de los demás. Sus limitaciones resultaron ser sus virtudes, pues mientras a su alrededor caían razas más fuertes y poderosas, los hobbits seguían cultivando tranquilamente sus campos en la Comarca, y sus pequeños municipios y asentamientos se multiplicaron por todo el territorio: Hobbiton, Alforzaburgo, Cavada Grande, Avenal, Los Ranales y una docena más. Y, a su manera, los hobbits subsistieron y prosperaron.

No se conoce a ningún hobbit digno de verdadero renombre que viviera en épocas anteriores al siglo treinta de la Tercera Edad del Sol, pues la totalidad de la raza era entonces casi totalmente desconocida para el mundo en general. Sin embargo, los propios hobbits tenían un concepto muy particular de la fama. Los primeros hobbits que se mencionan en las narraciones populares de la Comarca son los hermanos albos Marcho y Blanco, que condujeron a su pueblo en el éxodo de Bree, a través del puente de los arbotantes, hasta la Comarca. Esta tierra les había sido cedida por los dúnedain de Arnor, a cuyo rey los hobbits juraron a cambio lealtad formal. En 1979 el último rey de Arnor desapareció del norte y se creó el cargo de thain de la Comarca. El primero fue el hobbit Bucca del Marjal, del cual descendieron todos los thain.

Bandobras Tuk era un gigante entre los hobbits, pues medía un metro y treinta y tres centímetros, y, montando un caballo a horcajadas, había dirigido valientemente a su pueblo contra los orcos en la batalla de los Campos Verdes. Se dice que dio muerte a su capitán, Golfimbul, con un garrote. Por su estatura y sus hazañas lo llamaban Toro Bramador. Otro hobbit notable por sus proezas dentro de los estrechos confines de la Comarca es Isengrim Tuk, que fue llamado Isengrim II, vigésimo segundo thain de la Comarca, arquitecto de los grandes *smials* de la Cavada Grande y abuelo de Bandobras Tuk.

Sin embargo, y muy en consonancia con la manera de ser de los hobbits, quizás el más respetado de los héroes anteriores a la guerra del Anillo fuera un humilde granjero llamado Tobold Corneta de Valle Largo, que en el siglo veintisiete cultivó por primera vez la planta *galenas*, también llamada hierba para pipa. Por esta hazaña fue muy alabado, y los complacidos fumadores hobbit llamaron en memoria suya Viejo Toby a una variedad superior de esta planta.



No obstante, en el siglo treinta de la Tercera Edad, los hobbits alcanzaron la fama en un sentido real, pues, casualmente, cayó en sus manos un gran poder maligno que quedó vinculado para siempre al destino de todo el pueblo.

El primer hobbit que se hizo famoso en todo el mundo fue Bilbo Bolsón, de Hobbiton, que sintió la tentación de asumir un papel dirigente en la búsqueda de Erebor encabezada por el mago Gandalf y el rey de los enanos Thorin Escudo de Roble. Se trata de la aventura relatada en la primera parte del «Libro Rojo de la Frontera Oeste», que contiene las memorias del propio Bilbo, tituladas «Historia de una Ida y de una Vuelta». Durante sus correrías, los aventureros mataron trolls, orcos, lobos, arañas y un dragón. Bilbo Bolsón realizó muchas hazañas que no pudieron llevar a cabo otros de razas más fuertes y sabias, y así el carácter hobbit reveló una fuerza y un arrojo inesperados.

En una de las partes se narra cómo consiguió Bilbo Bolsón un anillo mágico, lo cual, aunque entonces se le diera poca importancia, fue un acto que puso en peligro a todos los habitantes de la Tierra Media, pues Bilbo Bolsón, caballero hobbit de la Comarca, se convirtió inesperadamente en poseedor del Anillo Único.

Con el tiempo se descubrió la identidad del Anillo y pasó a manos del heredero de

Bilbo, Frodo Bolsón. Bilbo se trasladó entonces al refugio que tenían los elfos en Rivendel, donde se dedicó a sus actividades literarias, pues además de las memorias que tituló «Historia de una Ida y una Vuelta», compuso un buen número de poemas originales y una importante obra de erudición en tres volúmenes, «Traducciones del élfico».

Frodo Bolsón se convirtió en Portador del Anillo en una época en la que Sauron, el Señor del Anillo, se preparaba para sumir al mundo en la guerra. En el año 3018 el mago Gandalf se presentó ante Frodo y lo instó a desplazarse a Rivendel para que iniciara la gesta del Anillo. Si la misión terminaba con éxito, el Anillo Único se destruiría y el mundo quedaría a salvo de la dominación de Sauron.

En Rivendel se formó la Comunidad del Anillo, dentro de la cual se eligieron ocho miembros que serían compañeros y guardianes del Portador del Anillo durante la gesta. Tres de ellos eran también hobbits a quienes esperaba una fama casi tan grande como la del propio Portador. Samsagaz Gamyi, criado de Frodo de alma sencilla y leal, salvó en más de una ocasión a su amo y la propia búsqueda, y durante un tiempo fue incluso Portador del Anillo.





Peregrin Tuk, heredero del thain de la Comarca, y Meriadoc Brandigamo, heredero del señor de Los Gamos, eran los otros dos hobbits de la Comunidad. En el transcurso de sus andanzas tanto Pippin como Merry (diminutivos empleados con mayor frecuencia) fueron nombrados caballeros de Gondor. Merry fue asimismo nombrado escudero del rey Théoden de Rohan, y, para asombro de todos, junto con la dama Éowyn, dio muerte al rey brujo de Morgul en la batalla de los Campos de Pelennor. Pippin, como centinela de Gondor, luchó con los capitanes de occidente y en la última batalla ante la Puerta Negra dio muerte a un poderoso troll.



Merry y Pippin fueron los más altos de toda la raza de los hobbits a lo largo de la historia, pues durante sus viajes bebieron las pociones de los ents. Así superaron la estatura de todos sus parientes y, en las unidades de los hombres, alcanzaron el metro treinta y siete de estatura. Por otra parte, Merry era un destacado erudito hobbit y compiló el «Herbario de la Comarca», la «Cronología» y el tratado «Palabras y nombres antiguos de la Comarca».

Frodo Bolsón, paladín de la gesta del Anillo, fue también el principal historiador de la guerra, pues escribió la mayor parte del «Libro Rojo de la Frontera del Oeste», que tituló «Caída del Señor de los Anillos y regreso del Rey». Sin embargo, aunque este humilde y valiente hobbit fue proclamado el más noble de su raza, al final no fue Frodo sino otro hobbit el que destruyó el Anillo Único de un modo a la vez inesperado y casual. Se trata de Sméagol Gollum, el único hobbit que se dejó tentar y sucumbió

realmente a la maldad.

El relato de las hazañas de Sméagol es el más extraño, pues, como se cuenta en las historias del Anillo Único, había sido un hobbit fuerte que vivía cerca de los Campos Gladios en el siglo veinticinco de la Tercera Edad. Allí Sméagol y su primo Déagol descubrieron el Anillo perdido, pero Sméagol asesinó a Déagol y se quedó con él. Gracias al poder del Anillo, su vida se prolongó, pero, también por efecto de éste, se deformó físicamente hasta quedar irreconocible. Se transformó en una especie de demonio y se dedicó a realizar actos sangrientos y a comer carne en descomposición. La oscura influencia del Anillo lo obligaba asimismo a huir de la luz. Vivía junto a oscuras lagunas o en profundas cavernas. Su piel perdió el vello y se volvió oscura y viscosa; su cuerpo se tornó enjuto. Por cabeza tenía una calavera, pero le crecieron unos ojos como los de los peces que viven en el fondo de los océanos, protuberantes pero a la vez blanquinosos y dotados de poquísima visión. Los dientes le crecieron hasta asemejarse a los colmillos de los orcos; sus pies de hobbit se hicieron planos y le salieron membranas; se le alargaron los brazos y le crecieron las manos, que adquirieron una tremenda fuerza.

El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» señala que Gollum (pues así se le llamó después de su transformación, por el horrible sonido gutural que emitía) residió durante casi cinco siglos en cavernas de las Montañas Nubladas, hasta que en el año 2941, guiado sin duda por una fuerza que escapaba a su entendimiento, el hobbit Bilbo Bolsón entró en la caverna de Gollum y le arrebató el Anillo Único. De Bilbo pasó a Frodo Bolsón y, en los ochenta años que se vio privado del Anillo, Gollum no cesó jamás de buscarlo. Finalmente, encontró al propio Portador. Hubo un momento en el que pareció que Frodo Bolsón podía llegar a amansar a Gollum, pero su alma pertenecía por completo al mal y seguía entregado a él. Así pues, en el momento decisivo, cuando el poder del Anillo venció al bueno de Frodo Bolsón en el monte del Destino, Gollum se lanzó sobre él y lucharon al borde del precipicio. Gracias a su tremenda fuerza, Gollum se hizo con el Anillo, pero cayó de espaldas con su precioso botín en las oscuras entrañas de la Tierra.

Así, merced a la acción conjunta del ser más noble y del más malvado del pueblo más pequeño de la Tierra Media, se destruyó el Anillo Único. El mundo quedó de esta manera liberado del horror de la oscuridad eterna, y, aunque los hobbits son ahora pocos, vivieron respetados y en paz, durante muchos siglos de la Cuarta Edad, gracias a las hazañas de su pueblo en aquel crucial conflicto.

HOJAS DE REYES. Desde la patria perdida de los númenóreanos fue transportada a la Tierra Media una hierba que durante mucho tiempo se usó como una simple cura popular para dolores benignos de cabeza o corporales en general. En la lengua de los elfos grises se llamaba ATHELAS, pero los hombres la llamaban hojas de reyes, pues según sus leyendas los reyes númenóreanos podían extraer de ellas mágicas

propiedades curativas.

HOLBYTLANOS. En el «Libro Rojo de la Frontera Oeste» se narra una gran parte de la historia del pueblo mediano llamado HOBBIT y se explica que tal nombre deriva del término «holbytlanos», que quiere decir «moradores de agujeros» en la lengua de los rohirrim.

HOMBRES. Consta en las historias de Arda que cuando brilló el Sol por vez primera surgió en el mundo un nuevo sistema de medir el tiempo. Con el Sol llegó el despertar de una raza que se regía únicamente por los designios de Ilúvatar. De la misma manera en que los elfos nacieron cuando se volvieron a encender las estrellas, los hombres aparecieron cuando salió el Sol por primera vez.

Esta nueva raza abrió los ojos a la nueva luz en el país de los elfos llamado Hildórien, «tierra de los seguidores», situado en el lejano oriente de la Tierra Media. A diferencia de los elfos, los hombres eran mortales y tenían una vida corta incluso en comparación con la de los enanos. En lo referente a fortaleza física y nobleza de espíritu, no eran tampoco equiparables a los elfos. Se trataba de una raza débil que sucumbía fácilmente a las pestes y a los rigores del entorno. Su cuerpo y su espíritu podían quedar dañados por todo tipo de cosas que no afectaban en absoluto a los elfos. Por todo esto, los llamaban engwar, «los enfermizos». Los valar no llegaron al este y todo lo que pudieron aprender los hombres se lo enseñaron por compasión los elfos menores llamados oscuros, que vivían en los bosques orientales. Pero era una raza pertinaz que se reproducía con mayor rapidez que todos los demás pueblos excepto los orcos, y, aunque perecían con facilidad, volvían a multiplicarse y finalmente se desarrollaron con rapidez en las tierras del este, de modo que algunos los llamaron «los usurpadores».

En la Primavera de Arda reinó una gran alegría, pero finalmente Morgoth, al oír rumores de lo que había acontecido en el este, se desplazó a esas tierras. Una sombra descendió entonces como una gran mano sobre la raza de los hombres. Se dice que en su mayoría le parecieron un pueblo que se doblegaba fácilmente a su voluntad.

Algunos huyeron de semejante maldad: eran los más nobles y se desperdigaron por el oeste y el norte en busca de la tierra que, según se rumoreaba, estaba libre de la oscura mano de Morgoth. Al cabo de un tiempo, llegaron a Beleriand, donde vivía un pueblo cuyos ojos brillaban como estrellas y cuyo espíritu era tan vivaz como el Sol. Se trataba de los calaquendi o elfos noldorin, que acababan de abandonar las Tierras Imperecederas. Los hombres honraron, sirvieron y rindieron lealtad a estos elfos. Sobre todo deseaban saber cosas acerca de la luz que había brillado en occidente y aprender las artes y adquirir los conocimientos que pudieran poner fin a la oscuridad de la cual habían huido.

Los noldor aceptaron el tributo de estos hombres y les enseñaron muchas cosas de

gran valor. En la lengua noldorin los hombres se llamaron primero atani, «los segundos nacidos», pero luego, dado que la mayor parte de la población de Beleriand hablaba la lengua de los elfos grises, fueron conocidos más ampliamente como edain, «los segundos». Fueron los más nobles de las Tierras Mortales.

Según el «Quenta Silmarillion», los edain se dividían en tres huestes: la primera Casa, que era la de Bëor; la segunda Casa, la de los haladin; y la tercera Casa, la de Hador. Las hazañas de las Tres Casas de Amigos de los elfos en la guerra de las Joyas contra Morgoth el Enemigo fueron notables, tanto como la tragedia que se cebó sobre los nobles edain que batallaron junto a las huestes élficas. La más larga de las narraciones de los hombres de la Primera Edad del Sol es el «Narn i Hîn Húrin», que relata la vida de los hijos de Húrin: Húrin, el asesino de trolls; Túrin, que dio muerte a Glaurung, el Padre de los Dragones; Beren, que arrancó un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth; y Eärendil el Marinero, que navegaba en el buque *Vingilot* y condujo la Estrella de la Mañana a los cielos.

En la Primera Edad todavía salieron más hombres del este. Pertenecían a un pueblo distinto que había permanecido en las tierras dominadas por la sombra de Morgoth y los elfos los llamaron hombres cetrinos u orientales. En tiempos de guerra la mayoría de estos hombres se mostraron desleales, y, aunque fingían amistad con los elfos, los traicionaron ante el enemigo.

Cuando terminó la Primera Edad del Sol y Morgoth cayó al vacío, Beleriand se hundió en el mar Occidental.

Todos los enemigos que habitaban Beleriand murieron, al igual que la mayoría de los elfos y los edain, de modo que de poco pudieron aprovecharse los vencedores.

Incluso los edain que sobrevivieron a esa edad se dividieron. Algunos escaparon al hundimiento de Beleriand y se desplazaron hacia el este y llegaron al otro lado de las Montañas Nubladas. Así, durante un tiempo, los elfos les perdieron el rastro. Vivieron en los valles del Anduin con otros de su raza que no se habían trasladado a Beleriand en la Primera Edad y pasaron a ser conocidos como los hombres septentrionales de Rhovanion. Otros edain huyeron de Beleriand y fueron hacia el sur junto con los elfos, donde los valar los recompensaron por su fidelidad y sus sufrimientos cediéndoles un territorio situado en el mar Occidental, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas.

Los hombres que se desplazaron al sur con los elfos fueron llamados dúnedain u hombres de Oesternesse, pues así se llamaba su isla, que en la lengua élfica era Númenórë.

En la Segunda Edad, a los dúnedain se les llamaba con mayor frecuencia númenóreanos y se convirtieron en una gran potencia marítima. En esa misma época se prolongó su vida y aumentó su sabiduría y su fuerza. Tal como relata el «Akallabêth», la Segunda Edad resultó para

ellos gloriosa, pero su caída fue terrible, pues los númenóreanos, corrompidos por Sauron, entraron en guerra contra los valar y los maiar y fueron aniquilados. Númenórë fue lanzada a un gran abismo, el mar Occidental la cubrió y así finalizó su existencia.



Aunque la mayoría de los númenóreanos perecieron, hubo algunos que se salvaron del desastre, entre ellos los que luego fueron conocidos como númenóreanos negros.

Era una raza poderosa que vivió en la región de Umbar, al sur de la Tierra Media, pero la mayoría estaba corrompida por su orgullo y por la mala influencia de Sauron, el Señor Oscuro. Constituían una gran potencia marítima y eran enemigos del otro pueblo que escapó de Númenórë.

Los númenóreanos más nobles regresaron a la Tierra Media en nueve navíos; su señor era Elendil el Alto y con él iban dos hijos suyos: Isildur y Anárion. Estos elendili, «los fieles», verdaderos descendientes de los dúnedain, fundaron dos poderosos reinos en la Tierra Media. El reino del norte lo estableció Elendil al este del golfo de Lune y se llamó Arnor, mientras que el reino del sur, creado por sus hijos, se llamó Gondor. Los dúnedain de Arnor y Gondor eran los hombres más fuertes de la Tierra Media.

No obstante, el poder de Sauron en Mordor volvió a crecer; pero en esta ocasión los pueblos de la Tierra Media previeron la amenaza y firmaron la Última Alianza de los elfos y los hombres, que reunió los ejércitos de los dúnedain y los elfos. Elendil era el caudillo de los hombres y Gil-galad, el último rey supremo, el de los elfos. En la Puerta Negra de Mordor se libró una enconada batalla. Lucharon contra ellos muchos hombres

procedentes del sur llamados haradrim y otros de Rhûn que eran denominados orientales. Entre sus enemigos había algunos procedentes de Umbar, los númenóreanos negros. Muchas fueron las razas de hombres que tomaron partido por los orcos y los siervos de Sauron.

Pero finalmente la Puerta Negra de Mordor fue abatida y los de la Alianza mantuvieron sitiada la Torre Oscura, Barad-dûr, durante siete años, hasta que también acabó cayendo. No obstante, Gil-galad, Elendil y Anárion murieron en aquella guerra, y de los gobernantes de los dúnedain sólo quedó Isildur. Fue él quien cortó el Anillo de la mano de Sauron y envió su espíritu a vagar sin forma por los eriales de la Tierra Media.



Así comenzó la Tercera Edad. Sin embargo, aunque durante un tiempo la felicidad fue general, habría de terminar en una gran guerra. Después de arrebatarle a Sauron el Anillo Único de su propia mano, Isildur no lo destruyó, y en los primeros años de aquella edad le sobrevino la desgracia. Los orcos lo abatieron con flechas negras en los Campos Gladios y el Anillo quedó perdido durante mucho tiempo.

Entre los dúnedain que sobrevivieron estaban los hijos de Isildur, que gobernaban el reino septentrional de Arnor, y los hijos de Anárion, que gobernaban el reino meridional de Gondor; y durante un tiempo su fortaleza fue en aumento. Había asimismo muchas otras razas de hombres del este y del sur. Los balchoth, los aurigas y otros orientales vinieron de Rhûn para enfrentarse a los dúnedain de Gondor. Los haradrim y los variags avanzaron con los númenóreanos negros desde el sur. No obstante, los hombres de Gondor eran fuertes y derrotaron a todos sus enemigos.

Pero en la tierra de Angmar, en el norte, se estableció otro poder. Aquel país estaba gobernado por un rey brujo que congregó un ejército de orcos y criaturas malignas, de hombres de las colinas de las Landas de Etten y de orientales, para enfrentarse al reino septentrional de Arnor; y lograron arrasarlo. Aunque el reino de Angmar fue finalmente destruido por los dúnedain de Gondor, el reino septentrional de Arnor desapareció y sólo un reducido número de sus pobladores iniciaron una vida errante por las tierras vírgenes; se llamaron Montaraces del Norte.

Procedentes del este, llegaban constantemente al sur oleadas de hombres bárbaros corrompidos desde hacía tiempo por el poder de Sauron. Los dunlendinos avanzaron dispuestos a entrar en combate, lo mismo que los haradrim y los orientales. También salieron de Mordor los Nazgûl, que arrebataron a los hombres de Gondor la torre oriental de Minas Ithil, luego Minas Morgul. Sin embargo, por esos días Gondor ganó un aliado, pues los jinetes llamados rohirrim vinieron en su ayuda. Eran éstos los hombres septentrionales de Rhovanion, que como los hombres del bosque y los beórnidas del Bosque Negro o los hombres del lago de Esgaroth y los bárdidos de Valle, luchaban constantemente contra los perversos seres creados por Sauron, el Señor Oscuro. Sin embargo, en los desmembrados reinos de la Tierra Media se anunciaba una unión de los pueblos dúnedain, pues, como refiere el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», aunque el reino septentrional de Arnor desapareció, siempre hubo un heredero legítimo del trono dúnedain, mientras que en el sur, aunque el reino estaba intacto, ya no había ningún verdadero heredero al que nombrar rey y el país fue gobernado por los senescales. A fines de la Tercera Edad, la búsqueda del Anillo estaba a punto de terminar pero empezó entonces la guerra del Anillo. El Anillo Único fue hallado y destruido, y los dúnedain pasaron a ser gobernados por Aragorn, hijo de Arathorn, que desde entonces se llamó rey Elessar, el verdadero heredero de Isildur. En aquella época tuvo lugar también la última unión de la sangre del linaje real con la de los elfos, pues Aragorn tomó por esposa a Arwen Undómiel, hija de Elrond Medio Elfo.

El rey Elessar demostró ser un gobernante firme y sabio, pues, aunque derrotó a muchos enemigos en combate y no temía a nadie, negoció la paz con los orientales y los haradrim, reinando así en las Tierras Occidentales en la Cuarta Edad del Sol, que fue la edad del dominio de los hombres, y la paz duró muchos años gracias al buen

hacer de Elessar y de sus hijos, que eran dúnedain, es decir, descendientes directos de los atanatári, padres de los hombres y primeros en entrar en el reino de los elfos, donde aprendieron y transmitieron a la raza de los hombres gran parte de lo que hoy se considera noble y grande.

HOMBRES CETRINOS. En la Primera Edad del Sol, los hombres que llegaron a Beleriand después de los edain fueron llamados ORIENTALES. No obstante, algunos los llamaron hombres cetrinos, pues eran más bajos, más robustos y de cabello y ojos más oscuros que los edain. En su mayoría eran también menos íntegros y llegaron a traicionar a los elfos.

Pero en la Tercera Edad se aplicaba la denominación de hombres cetrinos a los HARADRIM, feroz pueblo de piel oscura que se vestía de carmesí y oro y se enfrentó en numerosas ocasiones a los hombres de Gondor. A pie, a caballo y montando los grandes mûmakil, iban a la guerra con cimitarra, arco y flechas.

HOMBRES DE GONDOR. De los dúnedain que fundaron reinos en la Tierra Media, los más afamados eran los hombres de Gondor, el reino del sur. Isildur y Anárion erigieron las torres blancas de Gondor en el año 3320 de la Segunda Edad del Sol, después de escapar a la destrucción de Númenor con su padre Elendil, que fundó el reino septentrional de Arnor.

La historia de Gondor es larga y gloriosa. En los «Anales de los reyes y los gobernantes» consta que, en su época de mayor poder, los reyes de Gondor gobernaban todo el territorio de la Tierra Media que se extendía al oeste del mar de Rhûn, entre los ríos Celebrant y Harnen. E incluso cuando el reino de Gondor entró en decadencia, sus gobernantes aún poseían todos los feudos y territorios de Anórien, Ithilien, Lossarnach, Lamedon, Anfalas, Tolfalas, Belfalas y Calenardhon.

En el interior de Gondor había cinco ciudades de primera categoría, dos de las cuales eran grandes puertos: la antigua Pelargir, que se levantaba en el delta del Anduin, el Río Grande; y Dol Amroth, la ciudadela que gobernaba los feudos costeros de la bahía de Belfalas. En el centro de Gondor estaban situadas tres grandes ciudades erigidas en una vasta llanura limitada por las Montañas Blancas en el oeste y las montañas de Mordor en el este. La ciudad más oriental era Minas Ithil, «Torre de la Luna», la más occidental se llamaba Minas Anor, «Torre del Sol», y la mayor de todas era Osgiliath, «Ciudadela de las Estrellas». Osgiliath era la capital de Gondor y se levantaba a ambas orillas del Anduin, el Río Grande; las dos partes estaban unidas mediante un amplio puente de piedra.

En la Tercera Edad, el reino de Gondor sufrió frecuentes ataques y hubo de hacer frente a numerosas dificultades. En el año 1432, estalló la que habría de ser una larga guerra civil, en 1636 se declaró una gran plaga, y entre 1851 y 1954 tuvo lugar la invasión de los aurigas. En el año 2002, Minas Ithil cayó en poder de los Nazgûl y los

orcos. A partir de entonces fue siempre un lugar maligno y pasó a llamarse Minas Morgul. En el año 2475, los grandes orcos conocidos como uruk-hai salieron de Mordor y con sus nutridas legiones conquistaron la debilitada Osgiliath, incendiaron una gran parte de las edificaciones y demolieron el gran puente de piedra que atravesaba el Anduin.

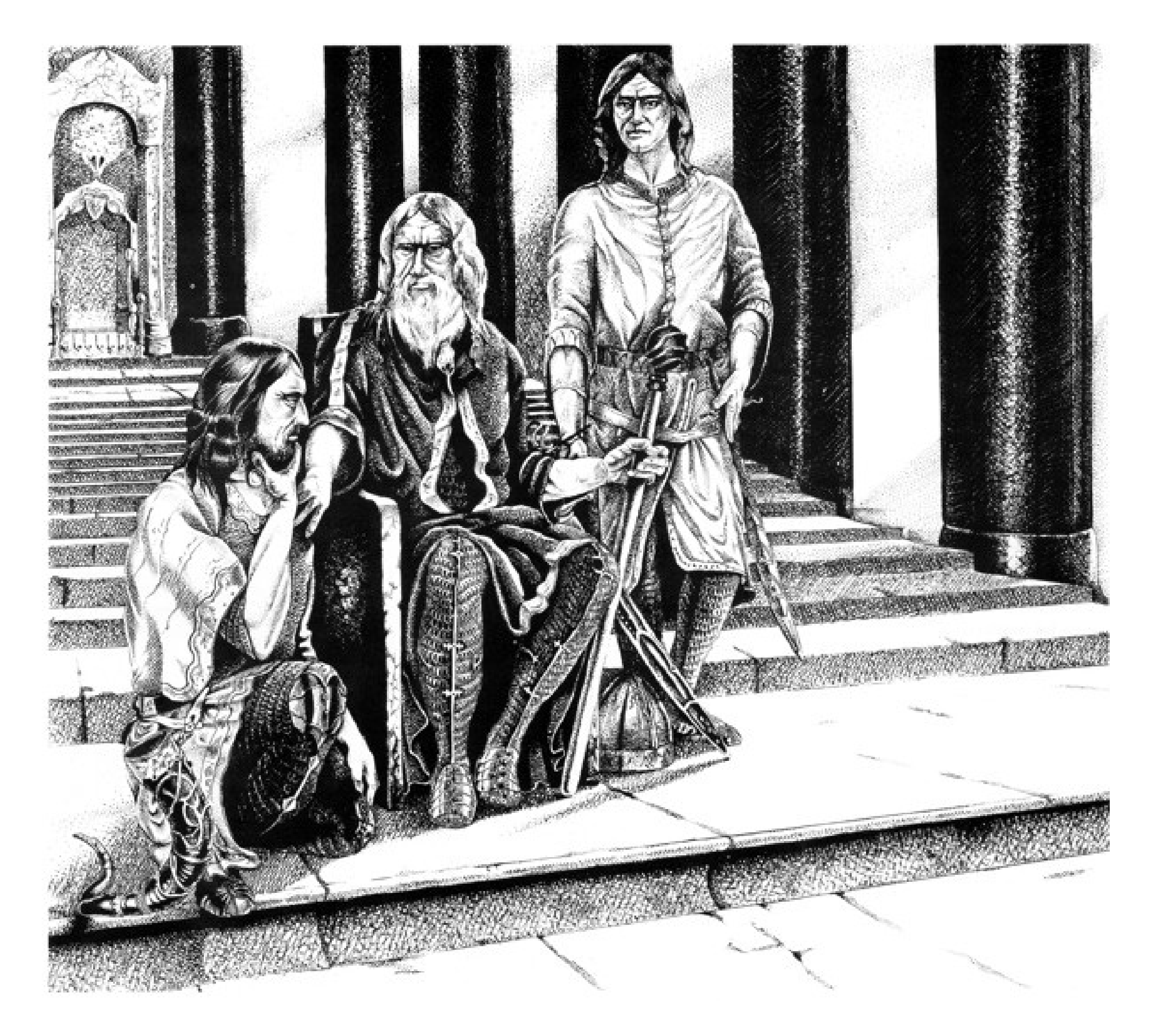
Así pues, el reino de Gondor no era ya más que una sombra de sí mismo en los años que precedieron a la guerra del Anillo. De las tres grandes ciudades del centro sólo permanecía intacta Minas Anor. La Torre del Sol se alzó en contraste con la densa oscuridad de Mordor, Morgul, Rhûn y Harad durante muchos siglos. Era como si esta última ciudad de Gondor fuera lo único que hubiera resistido a una amplia y maligna conspiración, pues el reino dúnedain del norte había caído y daba la impresión de que los elfos se preocupaban poco por los asuntos de la Tierra Media. Sin embargo, en esta época, en la que quedaban pocas esperanzas y el poder de Sauron no tenía límites, los hombres de Gondor se hicieron acreedores a la mayor fama.

En el interior del reino de Gondor existían caballeros que eran como los grandes guerreros de antaño, y en Minas Anor todavía llevaban los altos cascos de plata y *mithril* con amplias alas de aves marinas. Sus túnicas y cotas de malla eran negras; sus armaduras y armas, de plata; en la sobrevesta de piel llevaban el emblema de Gondor: un árbol blanco en flor bajo siete estrellas y una corona de plata. En los días de la guerra del Anillo, aunque estos caballeros eran menos numerosos de lo que hubiera sido de desear, su presencia fue muy valiosa, y en los momentos de necesidad llegaron aliados de lugares inesperados.









Según el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», en la época de la guerra del Anillo, Gondor estaba gobernado por el senescal Denethor II, pues el linaje de los reyes se había truncado hacía tiempo. Aunque se trataba de un hombre firme y capaz, Denethor pretendió luchar contra Sauron con armas mágicas. En consecuencia, mandó a su hijo mayor, Boromir, a la búsqueda del Anillo Único, y, aunque con él fueron ocho más, fracasó en su misión y pereció. Denethor perdió entonces la esperanza, sobre todo después de que su segundo hijo, Faramir, fuera herido aparentemente de muerte por los Nazgûl. Vencido por Sauron y desesperado por el destino de Gondor, Denethor se quitó la vida. Sin embargo, Faramir se recuperó y cuando el caudillo dúnedain del norte llamado Aragorn llegó a Gondor, Faramir lo reconoció como rey legítimo de todos los dúnedain. Así pues, en este momento de gran peligro regresó el rey, y con él llegaron los aliados que en la batalla de los Campos de Pelennor contribuyeron a la derrota de las fuerzas de Morgul, Harad y Rhûn. Ante la Puerta Negra de Mordor, Sauron perdió su oportunidad en una escaramuza y de esta forma se puso fin a su poder para siempre.

HOMBRES DE LAS COLINAS. En las Landas de Etten, en Eriador, vivía una maligna raza de hombres de las colinas que en la Tercera Edad del Sol servían al rey

brujo de Angmar. Estos bárbaros hombres de las colinas eran feroces y numerosos y estaban aliados con las legiones orcas. Se cuenta que en los siglos catorce y quince conquistaron las provincias de Rhudaur y Cardolan de los dúnedain del reino septentrional. Tras seis siglos de guerra intermitente, en el año 1974 esta alianza logró por fin someter Arthedain, la última de las orgullosas provincias del norte.

Pero ése fue también el año del fin de los hombres de las colinas. Apenas acababan de tomar Fornost, la última ciudadela de los dúnedain, cuando fueron atacados por un gran ejército conducido por Eärnur del reino meridional de Gondor, Círdan de Lindon y Glorfindel de Rivendel. En la batalla de Fornost llegó a su fin el poder de los hombres de las colinas, los orcos fueron exterminados, y el reino de Angmar, destruido. Los hombres de las colinas se convirtieron en un pueblo perseguido, disgregado y olvidado.

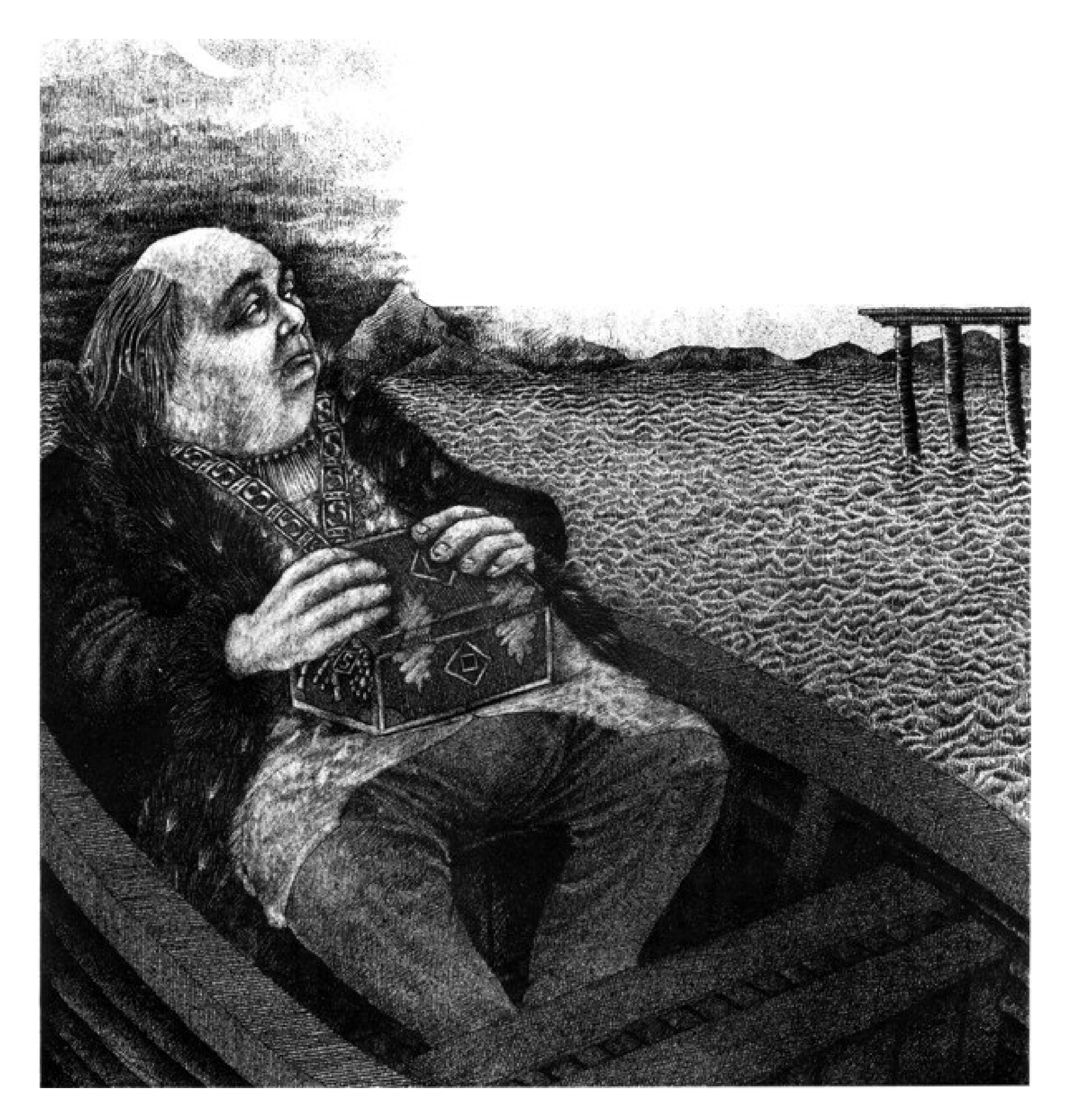
HOMBRES DE LAS NIEVES. En la Tercera Edad del Sol vivía en las tierras septentrionales de Forochel un pueblo primitivo descendiente de los antiguos forodwaith. En sindarin se llamaban LOSSOTH, pero en la lengua común occidental eran conocidos como hombres de las nieves de Forochel. No eran un pueblo fuerte y gustaban de vivir a orillas de una gran bahía helada a fin de permanecer fuera del alcance de los belicosos pueblos del sur. Eran apocados pero sabios en lo referente al hielo y la nieve, y muy resistentes a los rigores de los páramos del norte. Cazaban donde otros no encontraban presas, construían cálidos hogares de nieve donde otros perecerían de frío, y viajaban a gran velocidad sobre el hielo con patines de hueso y trineos donde otros se detendrían y no serían capaces de avanzar. Eran indiscutidos señores de la tierra en la que vivían.

HOMBRES DEL BOSQUE. En la Tercera Edad del Sol vivía en el Bosque Negro un pueblo llamado hombres del Bosque Negro que descendía de los hombres del norte. En alianza con los beórnidas y los elfos del reino del bosque, lucharon contra los seres malignos que habían llegado en aquella edad a Dol Guldur, al sur del Bosque Negro. Había gran cantidad de orcos, arañas y lobos, y la batalla para liberar ese gran bosque fue larga y enconada. En la guerra del Anillo esta contienda se llamó batalla bajo los Árboles. En el norte, elfos, hombres del bosque y beórnidas destruyeron a los secuaces de Dol Guldur como el fuego la paja. Los elfos de Lothlórien tomaron Dol Guldur, derribaron sus murallas e hicieron añicos las mazmorras. Así pues, al final de la edad, el bosque quedó limpio y pasó a llamarse bosque Hojasverdes. El territorio que se extendía entre el reino septentrional de los elfos de los bosques y las florestas meridionales, denominado Lórien Oriental, fue entregado a los hombres del bosque y a los beórnidas como recompensa y en reconocimiento de un derecho propio.

HOMBRES DEL LAGO. Entre el Bosque Negro y las Colinas de Hierro se extendían el Lago Largo y la ciudad de Esgaroth, donde vivían los hombres del lago en la Tercera Edad del Sol. Eran hombres del norte que habían sido mercaderes en el lago y el Río Rápido, y se habían hecho prósperos comerciando con los elfos del reino del Bosque Negro y con los enanos de Erebor, la Montaña Solitaria.

Esgaroth estaba construida sobre pilones clavados en el fondo del lago, y entre la ciudad y la orilla había un puente de madera. Con todo, no estaba pensada para resistir el fuego de Smaug, el dragón alado, que llegó a Erebor en 2770. En 2941 atacó Esgaroth y, aunque el guerrero de Valle llamado Bardo el Arquero dio muerte a la bestia, la ciudad quedó destruida. Sin embargo, los hombres del lago se salvaron de la masacre porque pudieron reconstruir la ciudad gracias a una parte del tesoro de joyas del dragón.

Un gobernador elegido entre los mercaderes era la autoridad suprema de los hombres del lago. En la época de la muerte de Smaug, el gobernador era cobarde y corrupto, pero le sucedió otro que resultó ser honrado y sabio, con lo que los hombres del lago volvieron a prosperar.



HOMBRES DEL NORTE. En la Tercera Edad del Sol, habitaban los valles septentrionales del Anduin muchos hombres descendientes de los edain de la Primera Edad. Pertenecían a numerosas tribus y reinos y eran llamados hombres del norte o de Rhovanion. Aunque ningún señor los gobernaba, eran enemigos acérrimos de Sauron y de todos sus siervos. En cada uno de los rincones de Rhovanion estos orgullosos hombres se enfrentaban con frecuencia a los orcos, a los orientales y a los lobos del Señor Oscuro, y en ocasiones incluso osaban trabar combate con los enormes y viejos dragones procedentes del norte.

Estos hombres permanecieron mucho tiempo en Rhovanion y no sucumbieron jamás al malvado poder de Sauron. En las historias de los últimos siglos de la Tercera Edad del Sol constan los nombres de algunos de estos recios y nobles pueblos: los beórnidas y los hombres del Bosque Negro; los hombres del lago de Esgaroth; los bárdidos de Valle; y, quizá los más poderosos y célebres, los éothéod, de los cuales descendían los rohirrim, los Jinetes de la Marca. Eran todos hombres fuertes y nobles

que en la guerra del Anillo demostraron ser auténticos aliados de los dúnedain y atacaron a los secuaces de Sauron en el campo de batalla, en los bosques y en los pasos de montaña.

En el siglo once de la Tercera Edad, los hombres del norte se aliaron con los hombres de Gondor contra los invasores orientales. Muchos se alistaron en el ejército de Gondor y desde entonces su suerte estuvo siempre ligada al destino de los reyes de Gondor.

HOMBRES GUSANO. Cuentan las leyendas del pueblo hobbit que en el Último Desierto, situado al este de la Tierra Media, vivía una raza llamada hombres gusano. Aunque ninguna narración de la Tercera Edad habla de estos seres, los hombres gusano eran comparados con los dragones y las serpientes. Para los hobbits quizá tan sólo se trataba de recuerdos de las criaturas que pululaban por la Tierra durante las guerras de Beleriand, en la Primera Edad.

HOMBRES PÚKEL. En la gran ciudadela del Sagrario había un antiguo laberinto hecho de muros y puertas que impedía el avance de cualquier ejército antes de que pudiera alcanzar el Baluarte del Sagrario. En cada puerta del camino había unos enormes guardianes de piedra llamados hombres púkel por los rohirrim, que llegaron al Sagrario siglos después de que desapareciera la raza que construyó el laberinto.

Las estatuas de hombres púkel reproducían seres de apariencia humana, encorvados, de vientre prominente y rostros deformados, casi grotescos, que se han comparado con los hombres salvajes llamados woses de Druadan. Es ciertamente muy probable que los hombres púkel fueran antepasados de los woses, pero ningún relato habla de la relación de éstos con los constructores del Sagrario.

Dichos constructores de aquellas enormes fortificaciones eran únicamente conocidos como hombres de las Montañas Blancas. Se creía que se trataba de antepasados de los dunlendinos, y en los primeros años de la Segunda Edad crecieron y se multiplicaron en las Montañas Blancas.

HOMBRES SALVAJES. Mucho antes de la llegada de los reyes a Gondor, habitaba el bosque de Druadan una primitiva raza de cazadores. Eran los WOSES, a quienes otros llamaban hombres salvajes, un pueblo tribal que usaba como armas arcos y cerbatanas, y más experto en las cuestiones del bosque que ninguna raza de hombres de Arda.

HUARGOS. En la Tercera Edad del Sol vivía en Rhovanion una malvada especie de lobos que firmó una alianza con los orcos de las montañas. Estos lobos eran llamados huargos, y cuando entraban en combate solían ir junto con los orcos conocidos como jinetes de lobos, que montaban a los huargos como si de caballos se tratara. En las

batallas de la guerra del Anillo, los huargos fueron aniquilados junto con la mayoría de las hordas orcas, y desde entonces las historias de la Tierra Media no los vuelven a mencionar.



ISTARI. Cuando hubieron transcurrido mil años de la Tercera Edad del Sol, del mar Occidental zarpó un navío élfico en dirección a los Puertos Grises. En el barco iban cinco ancianos de luengas barbas blancas y amplias capas, todas de diferente color. Cada anciano llevaba un sombrero alto y cónico, botas negras y en la mano sostenía una larga vara. Se trataba de los Istari, a quienes los hombres llamaban magos; los sombreros y las varas eran los indicadores de su rango. Pertenecían a una orden y hermandad enviada a la Tierra Media desde las Tierras Imperecederas, pues los grandes Poderes de Arda se habían percatado de que en las Tierras Mortales se estaba incubando un gran mal desconocido que los acechaba.

Aunque los sabios Istari llegaron secreta y humildemente, al principio, antes de que pisaran la Tierra Media, eran poderosos espíritus maiar, la raza primera, más vieja que el propio mundo, engendrada por la preciara mente de Ilúvatar en los Palacios Intemporales. Sin embargo, al penetrar en el decadente mundo de la Tierra Media en la Tercera Edad, no se les permitió ejercer libremente su poder como maiar, sino que hubieron de adaptarse a los límites de la forma humana y a los poderes propios del mundo mortal.

Aunque se dice que desembarcaron cinco Istari, sólo se mencionan tres en las historias que han llegado hasta los hombres, pues parece que los otros se dirigieron hacia el este y no tuvieron influencia en el destino de las Tierras Occidentales.

El primero que se menciona y el más célebre de la Cuarta Edad fue Gandalf el Gris, a quien los elfos llamaban Mithrandir; los enanos, Tharkûn, y los haradrim, Incánus. En las Tierras Imperecederas era conocido como Olórin y se le consideraba el más sabio de su raza. En esa época, residía en los magníficos jardines de Lórien, el Señor de las Visiones y los Sueños, e iba con frecuencia a las casas de Nienna la Plañidera. Tras ser instruido por el vala Lórien en los jardines, la sabiduría de Olórin fue en aumento a lo largo de muchas edades. Asimismo, escuchando el consejo que recibió de Nienna en su propia casa, que estaba construida de cara a los Muros de la Noche, añadió a su sabiduría la compasión y la paciencia.

De todos los Istari, Gandalf se considera el más notable, pues gracias a su sabiduría los pueblos libres de la Tierra Media vencieron a Sauron, el Señor Oscuro, que pretendía esclavizarlos.

Gandalf contó para esto con la ayuda del Narya, el Anillo élfico del fuego, que Círdan, señor de los Puertos Grises, le había dado, pues el Narya tenía poder para convertir a los hombres en valientes y resueltos individuos.

Por instigación de Gandalf, fue muerto el dragón Smaug y se ganaron las batallas de los Cinco Ejércitos, Cuernavilla y los Campos de Pelennor. Merced a la intervención exclusiva de Gandalf, se pudo acabar con el balrog de Moria. Sin embargo, la mayor hazaña la realizó al descubrir el Anillo Único y guiar al Portador del Anillo hasta el lugar donde fue destruido. Mediante esta acción, el Anillo

desapareció y Sauron, todos sus seguidores y todo su reino quedaron en la más absoluta desolación. Con esto finalizó la tarea del mago Gandalf el Gris en la Tierra Media, y con su marcha hacia las Tierras Imperecederas acabó también la Tercera Edad.



El segundo Istari es Radagast el Pardo, que vivió en Rhosgobel, en los valles del Anduin.

Radagast participó en el Concilio Blanco, que se constituyó para hacer frente al malvado Sauron, el Señor Oscuro, pero al parecer su mayor preocupación eran los *kelvar* y *olvar* de la Tierra Media y poco se habla de él en las crónicas de esa época. Era más sabio que todos los hombres en lo relativo a las hierbas y las bestias.

Se dice que hablaba las múltiples lenguas de las aves, e incluso los beórnidas y los hombres del Bosque Negro, así como los guardianes ents del bosque de Fangorn, se referían con reverencia a la sabiduría de Radagast el Pardo, pues no tenía igual en la ciencia de la floresta.

El último Istari que se menciona es Saruman el Blanco, a quien los elfos llamaban Curunír, «el de hábiles recursos». Cuando se formaron los Istari, Saruman fue considerado el de más alto rango de la orden. Durante muchos siglos vagó por los territorios de la Tierra Media con el propósito de destruir a Sauron, el Señor Oscuro, pero al cabo de un tiempo el orgullo se adueñó de él y empezó a desear el poder para sí mismo.

En el año 2759 Saruman el Blanco llegó a Isengard, y Beren, el senescal regente de Gondor, le dio la llave de la torre de Orthanc, pues pensaba que los sabios Istari ayudarían a los hombres de Gondor y a los rohirrim en la guerra contra los orcos, los orientales y los dunlendinos.

Pero Saruman lo convirtió en un lugar entregado al mal e hizo un llamamiento a todas las legiones de orcos, uruk-hai, medio orcos y dunlendinos. En Isengard hizo ondear el estandarte de su tiranía, la bandera negra con



una fantasmal mano blanca. Pero el orgullo lo convirtió en un necio, y Sauron, que dominaba la hechicería mejor que él, le tendió una trampa. De esta forma, el más destacado Istari, que se había trasladado a la Tierra Medía para destruir al Señor Oscuro, se convirtió en uno de sus secuaces. Sin embargo, el poder de Saruman fue anulado por la cólera de los ents, el valor de los rohirrim y los ucornos y la sabiduría de Gandalf.

Isengard fue destruida por los ents; los rohirrim y los ucornos exterminaron por completo a su ejército, su vara se rompió y Gandalf le arrebató los poderes. Tan bajo cayó Saruman el Blanco que buscó una mezquina venganza de su derrota en el diminuto reino de la Comarca, donde residían los hobbits, sus más insignificantes enemigos. Allí, en una patética lucha por la supremacía, Saruman fue vencido por los hobbits y murió a manos de su propio criado, Gríma Lengua de Serpiente.

Cuando murió, su cuerpo se consumió hasta quedar reducido a una forma sin carne. Rápidamente se convirtió en piel, cráneo y huesos envueltos en una andrajosa capa de la que se elevaba una columna de neblina gris. Se dice que esta forma gris del espíritu de Saruman el Maia permaneció durante un momento sobre sus restos mortales, hasta que sopló una ráfaga de viento y se la llevó.



JABALÍES. La caza del jabalí fue siempre un deporte popular entre los elfos y los hombres de Arda. Incluso Orëme, el cazador vala y Señor del Bosque, perseguía a estas bestias.

El más famoso relato del jabalí encantado es el recogido por los «Anales de los reyes y los gobernantes».

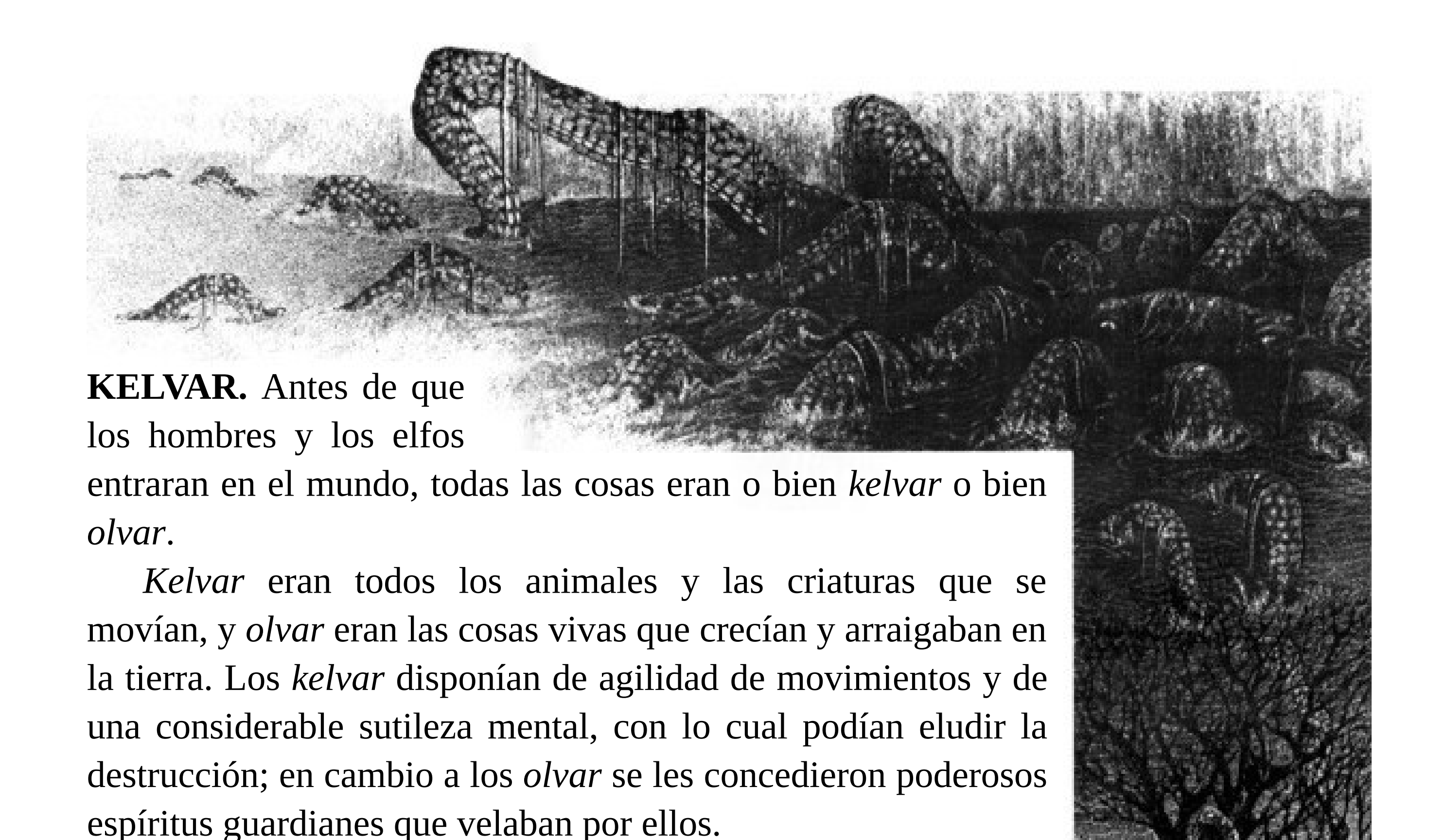
Folca de los rohirrim era un guerrero y un cazador muy valiente, y decimotercero del linaje real, pero la bestia a la que perseguía, conocida como Jabalí de Everholt, era fiera y enorme. Así, el enfrentamiento tuvo lugar en el bosque de Firien, a la sombra de las Montañas Blancas, fue muy encarnizado y en él perdieron la vida tanto el cazador como su presa.

JINETES DE LOBOS. El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» cuenta que algunos orcos de Rhovanion participaron en la batalla de los Cinco Ejércitos montados sobre unos lobos que se llamaban huargos. Los elfos y los hombres llamaron jinetes de lobos a los orcos que formaban tal caballería.

Los orcos y lobos habían sido criados por la vil mano de Melkor el Enemigo en las Edades de las Estrellas. Su pacto se remonta a una época anterior al despertar de la raza de los hombres y a la iluminación del mundo por el Sol. Los elfos sindarin se enfrentaron muchas veces a los jinetes de lobos.

JINETES NEGROS. En los siglos que siguieron a la forja de los Anillos del Poder por parte de los herreros elfos y Sauron el Maia, aparecieron en la Tierra Media nueve jinetes negros que montaban nueve veloces corceles también negros. Pocos sabían qué tipo de seres eran los jinetes negros, pero los sabios se enteraron de que habían sido hombres que, gracias al poder de los Anillos, se habían convertido en espectros inmortales. Estos jinetes negros eran Jos más poderosos siervos de Sauron, el Señor del Anillo, y en la lengua negra de los orcos se llamaban NAZGÛL.





KELVAR. Antes de que los hombres y los elfos entraran en el mundo, todas las cosas eran o bien *kelvar* o bien *olvar*.

Kelvar eran todos los animales y las criaturas que se movían, y *olvar* eran las cosas vivas que crecían y arraigaban en la tierra. Los *kelvar* disponían de agilidad de movimientos y de una considerable sutileza mental, con lo cual podían eludir la destrucción; en cambio a los *olvar* se les concedieron poderosos espíritus guardianes que velaban por ellos.

KHAZÂD. En las profundas entrañas de la Tierra, el ainur Aulë el Herrero creó la raza que se denominó a sí misma khazâd. Este pueblo, a quien hombres y elfos llamaban ENANOS, era fuerte y orgulloso, pero también era una raza pequeña y poco agraciada. Sin embargo, los enanos eran los albañiles y talladores de piedra mejor dotados que había visto el mundo, y sus grandes estancias y excavaciones en el interior de las montañas se contaban entre las mayores maravillas de la Tierra Media. La más famosa y antigua de las excavaciones de los khazâd era el reino de Khazad-dûm, que en la Tercera Edad del Sol se llamó Moria, también denominada «El Abismo Negro».

KRAKEN. Según las leyendas antiguas, Melkor, el más malvado de los Poderes, crió en su reino de Utumno, en la Tierra Media, muchas bestias espantosas para las cuales no se conocía nombre en los Tiempos Oscuros, antes de que Varda volviera a encender las estrellas. En las edades siguientes, estas horribles criaturas llevaron la fatalidad y la destrucción, desde la tierra y las oscuras aguas donde moraban, a todos aquéllos que vivían pacíficamente en el mundo.

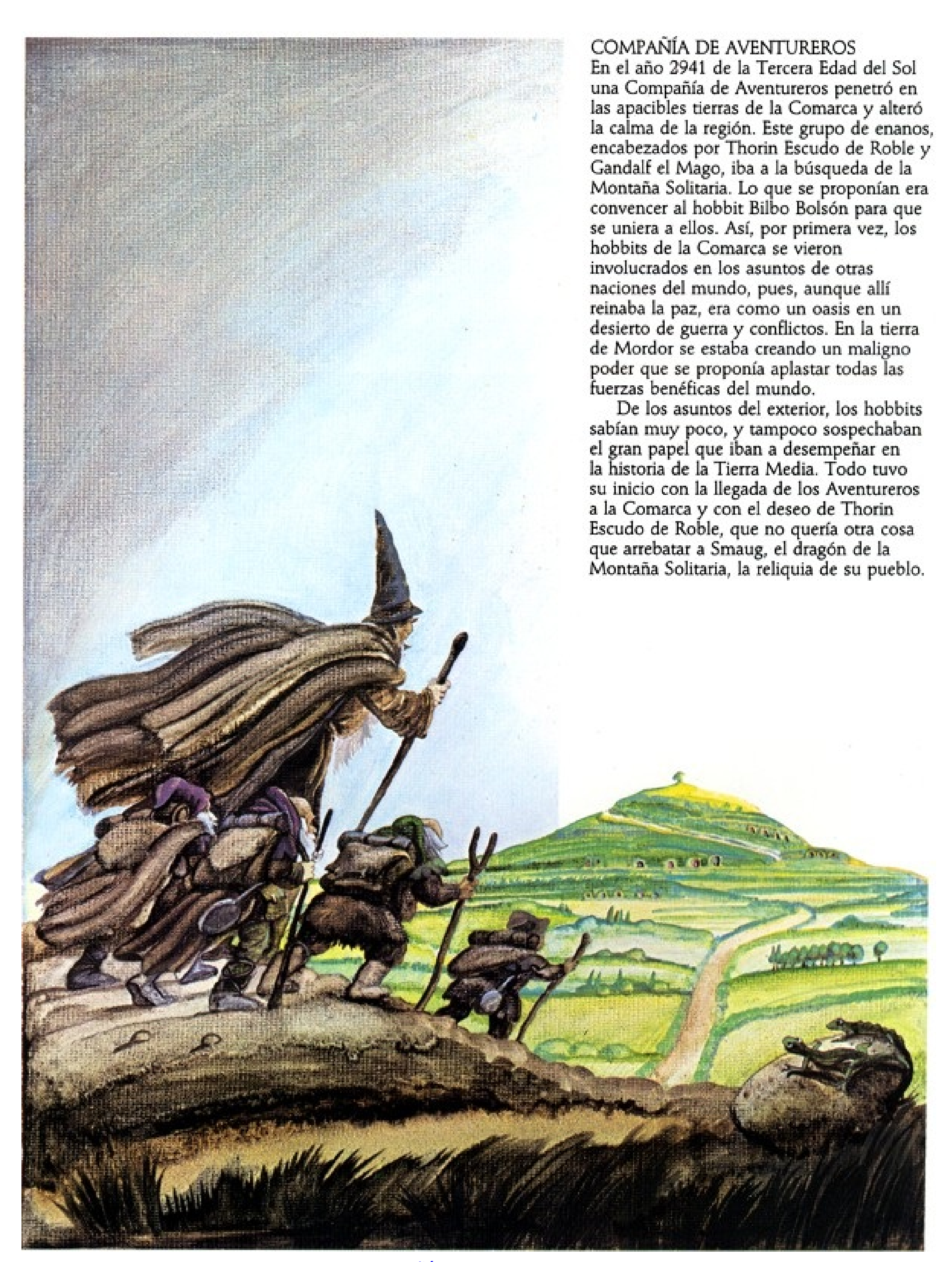
Algunos de estos vasallos de Melkor sobrevivieron en las profundidades de los abismales océanos en un prolongado e imperturbable sueño incluso hasta la Tercera Edad del Sol. El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» relata que cuando se liberó a un feroz balrog en el reino de los enanos de Moria, de las aguas oscuras que existían bajo las montañas emergió otro ser. Era un gran kraken, provisto de múltiples

tentáculos y un cuerpo enorme que despedía un brillo viscoso de color verde fosforescente y un hedor parecido al de la tinta.

Como una aterradora legión de serpientes, surgió amenazadoramente de las aguas negras del interior de la montaña y luego salió al límpido río Sirannon, que nacía en la Puerta Oeste de Moria.

En aquel mismo lugar construyó un gran muro en el lecho del río para formar un estanque negro, inmóvil y aterrador. Este ser era el guardián de la Puerta Oeste y nadie podía traspasarla sin enfrentarse a él. Por este motivo, en el «Libro de Mazarbul» el kraken recibe el nombre de Guardián del Agua.

KÛD-DÛKAN. En cada uno de los países de la Tierra Media, el pueblo mediano que los hombres llamaban hobbit tenía un nombre distinto, según las lenguas de los diversos pueblos. En el territorio de Rohan, los HOBBITS eran denominados kûd-dûkan, que quiere decir «moradores de agujeros». Se cree que el término hobbit *kuduk*, que fue comúnmente usado tanto por los hobbits de la Comarca como por los hombres de Bree en la última parte de la Tercera Edad del Sol, procede de esa raíz.

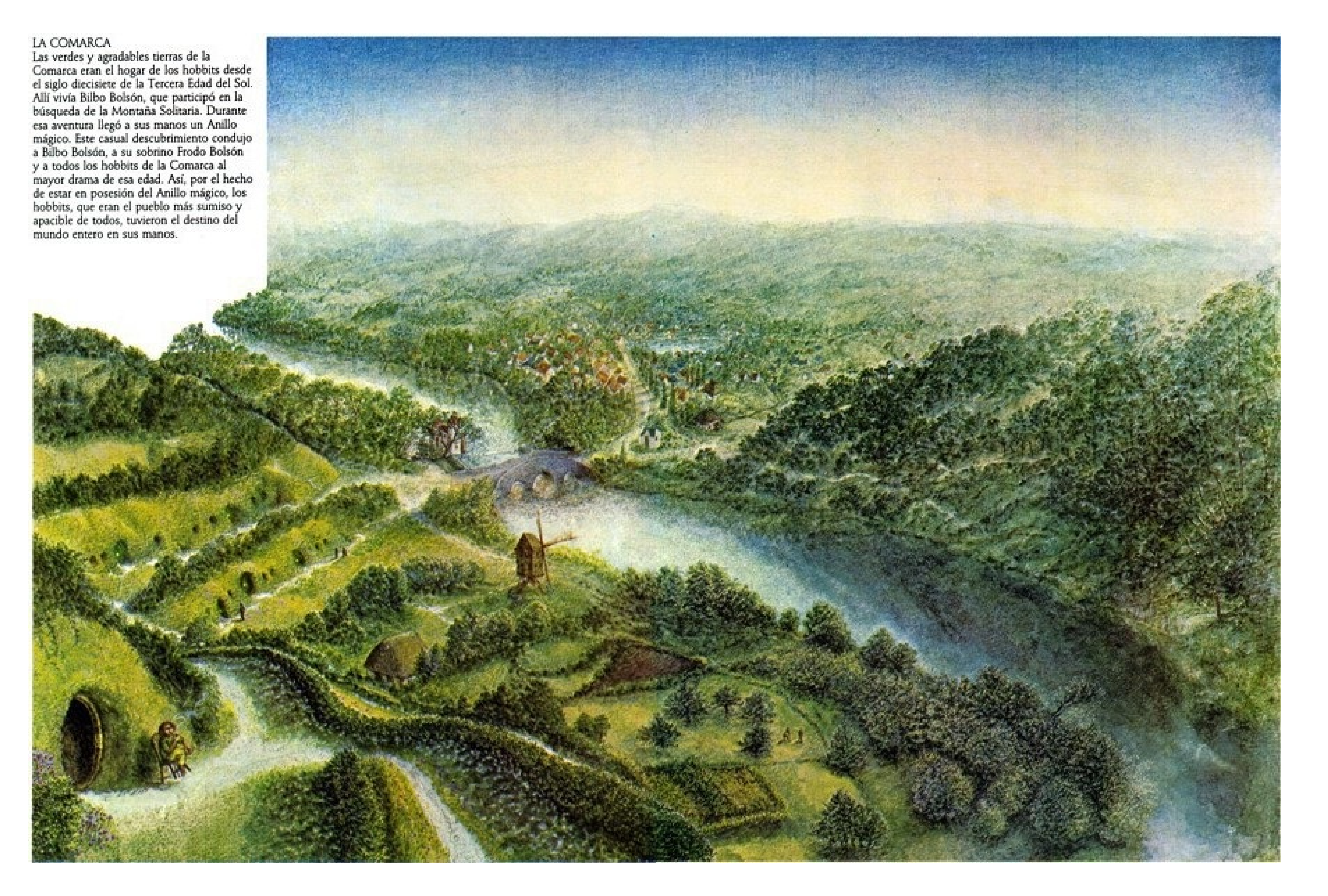


COMPAÑÍA DE AVENTUREROS

En el año 2941 de la Tercera Edad del Sol una Compañía de Aventureros penetró en las apacibles tierras de la Comarca y alteró la calma de la región. Este grupo de enanos, encabezados por Thorin Escudo de Roble y Gandalf el Mago, iba a la búsqueda de la Montaña Solitaria. Lo que se proponían era convencer al hobbit Bilbo Bolsón para que se uniera a ellos. Así, por primera vez, los hobbits de la Comarca se vieron involucrados en los asuntos de otras naciones del mundo, pues, aunque allí reinaba la paz, era como un oasis en un desierto de guerra y conflictos. En la tierra de Mordor se estaba creando un maligno poder que se proponía aplastar todas las fuerzas benéficas del mundo.

De los asuntos del exterior, los hobbits sabían muy poco, y tampoco sospechaban el gran papel que iban a desempeñar en la historia de la Tierra Media. Todo tuvo su inicio con la llegada de los Aventureros a la Comarca y con el deseo de Thorin Escudo de Roble, que no quería otra cosa que arrebatar a Smaug, el dragón de la Montaña Solitaria, la reliquia de su pueblo.

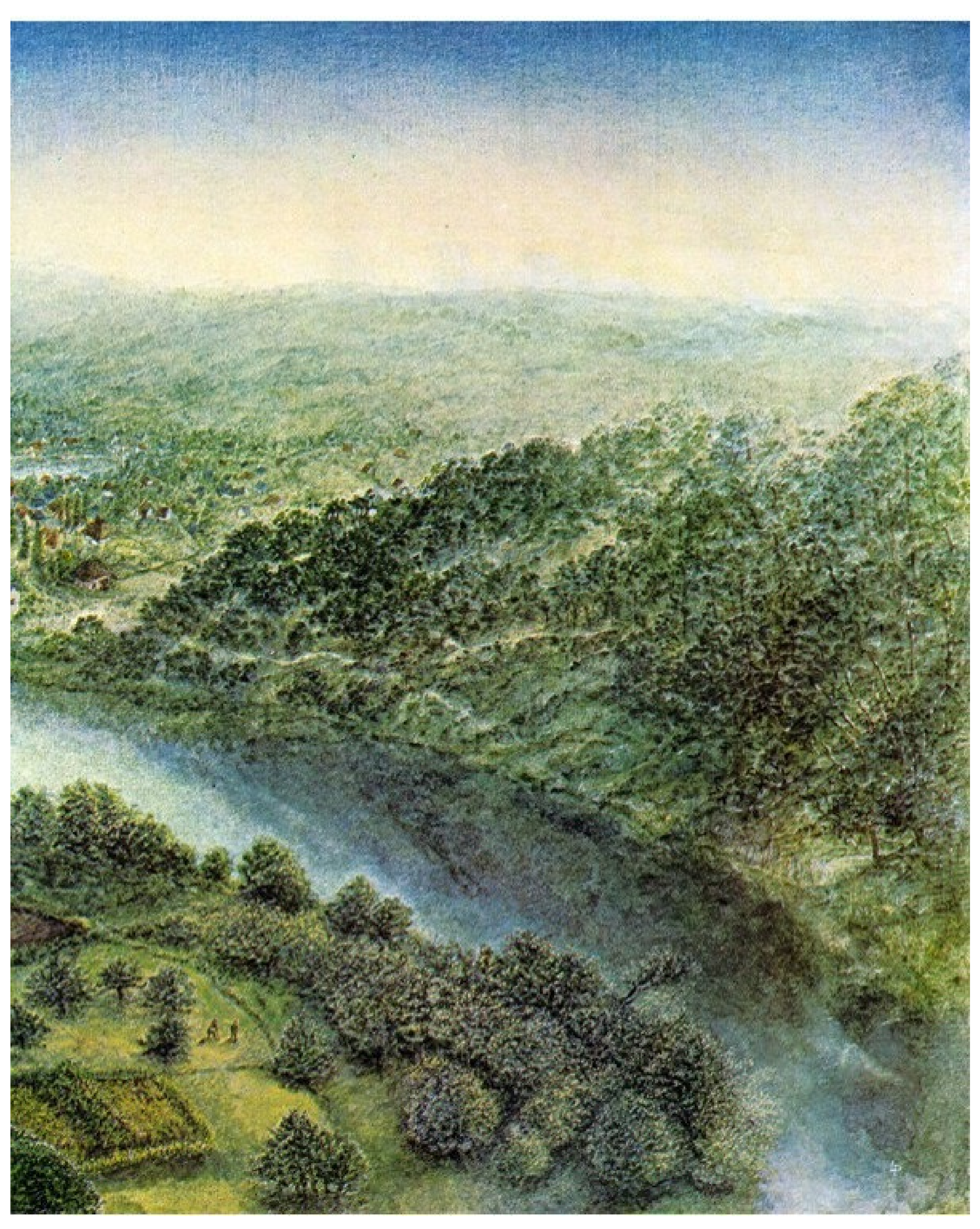
COMPAÑÍA DE AVENTUREROS



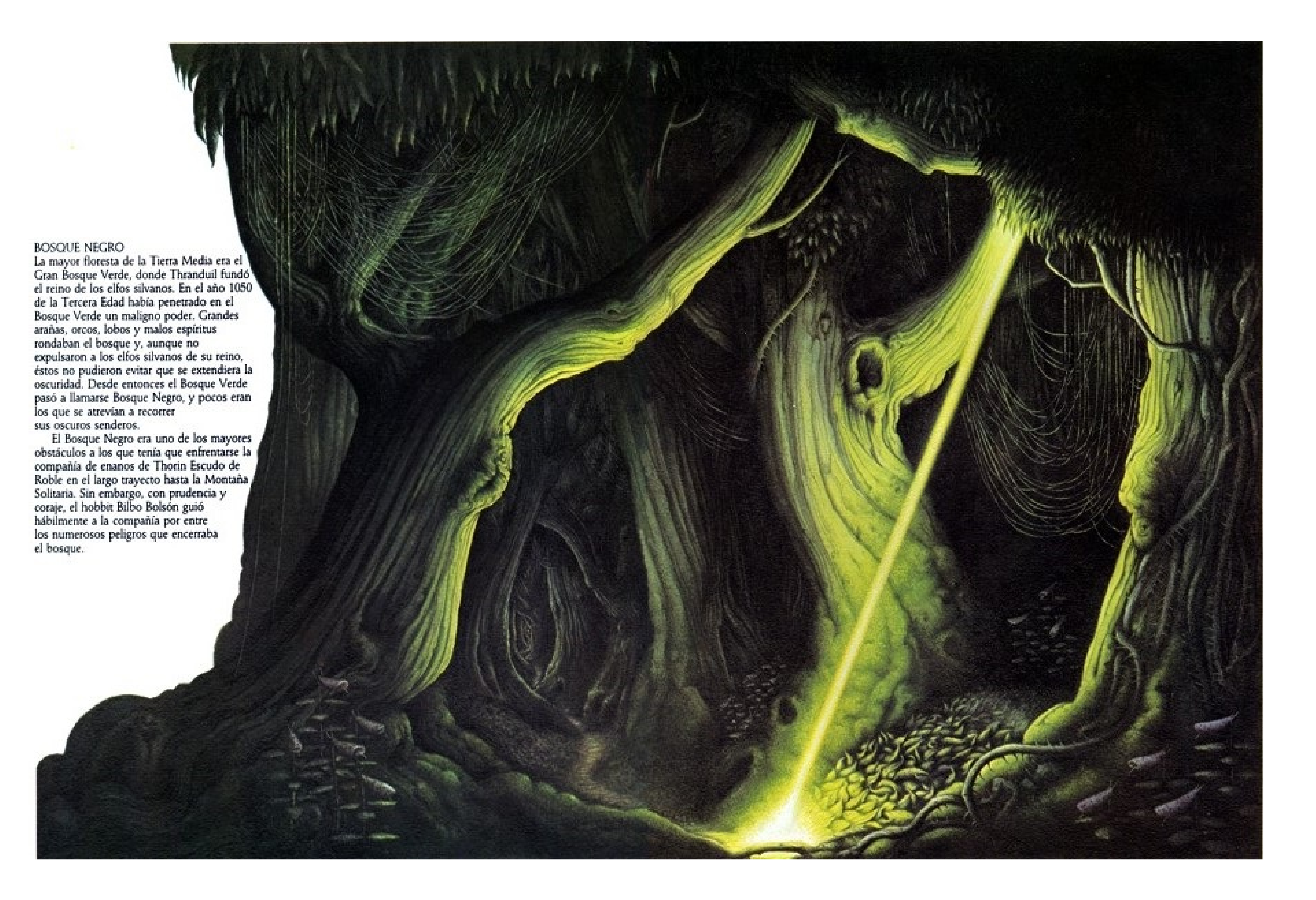
LA COMARCA
Las verdes y agradables tierras de la Comarca eran el hogar de los hobbits desde el siglo diecisiete de la Tercera Edad del Sol. Allí vivía Bilbo Bolsón, que participó en la búsqueda de la Montaña Solitaria. Durante esa aventura llegó a sus manos un Anillo mágico. Este casual descubrimiento condujo a Bilbo Bolsón, a su sobrino Frodo Bolsón y a todos los hobbits de la Comarca al mayor drama de esa edad. Así, por el hecho de estar en posesión del Anillo mágico, los hobbits, que eran el pueblo más sumiso y apacible de todos, tuvieron el destino del mundo entero en sus manos.


LA COMARCA
Las verdes y agradables tierras de la Comarca eran el hogar de los hobbits desde el siglo diecisiete de la Tercera Edad del Sol. Allí vivía Bilbo Bolsón, que participó en la búsqueda de la Montaña Solitaria. Durante esa aventura llegó a sus manos un Anillo mágico. Este casual descubrimiento condujo a Bilbo Bolsón, a su sobrino Frodo Bolsón y a todos los hobbits de la Comarca al mayor drama de esa edad. Así, por el hecho de estar en posesión del Anillo mágico, los hobbits, que eran el pueblo más sumiso y apacible de todos, tuvieron el destino del mundo entero en sus manos.

LA COMARCA

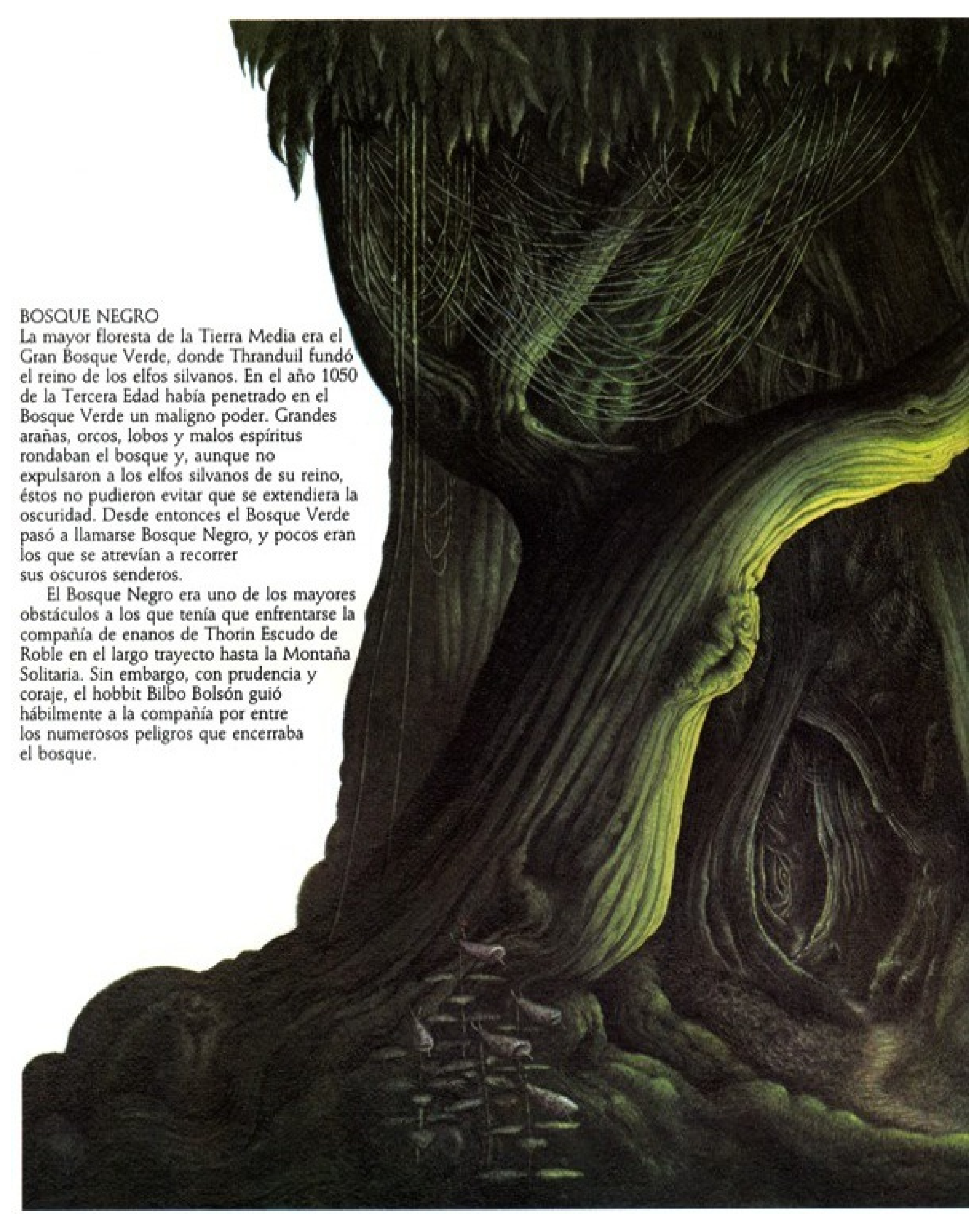


LA COMARCA



BOSQUE NEGRO
La mayor floresta de la Tierra Media era el Gran Bosque Verde, donde Thranduil fundó el reino de los elfos silvanos. En el año 1050 de la Tercera Edad había penetrado en el Bosque Verde un maligno poder. Grandes arañas, orcos, lobos y malos espíritus rondaban el bosque y, aunque no expulsaron a los elfos silvanos de su reino, éstos no pudieron evitar que se extendiera la oscuridad. Desde entonces el Bosque Verde pasó a llamarse Bosque Negro, y pocos eran los que se atrevían a recorrer sus oscuros senderos.

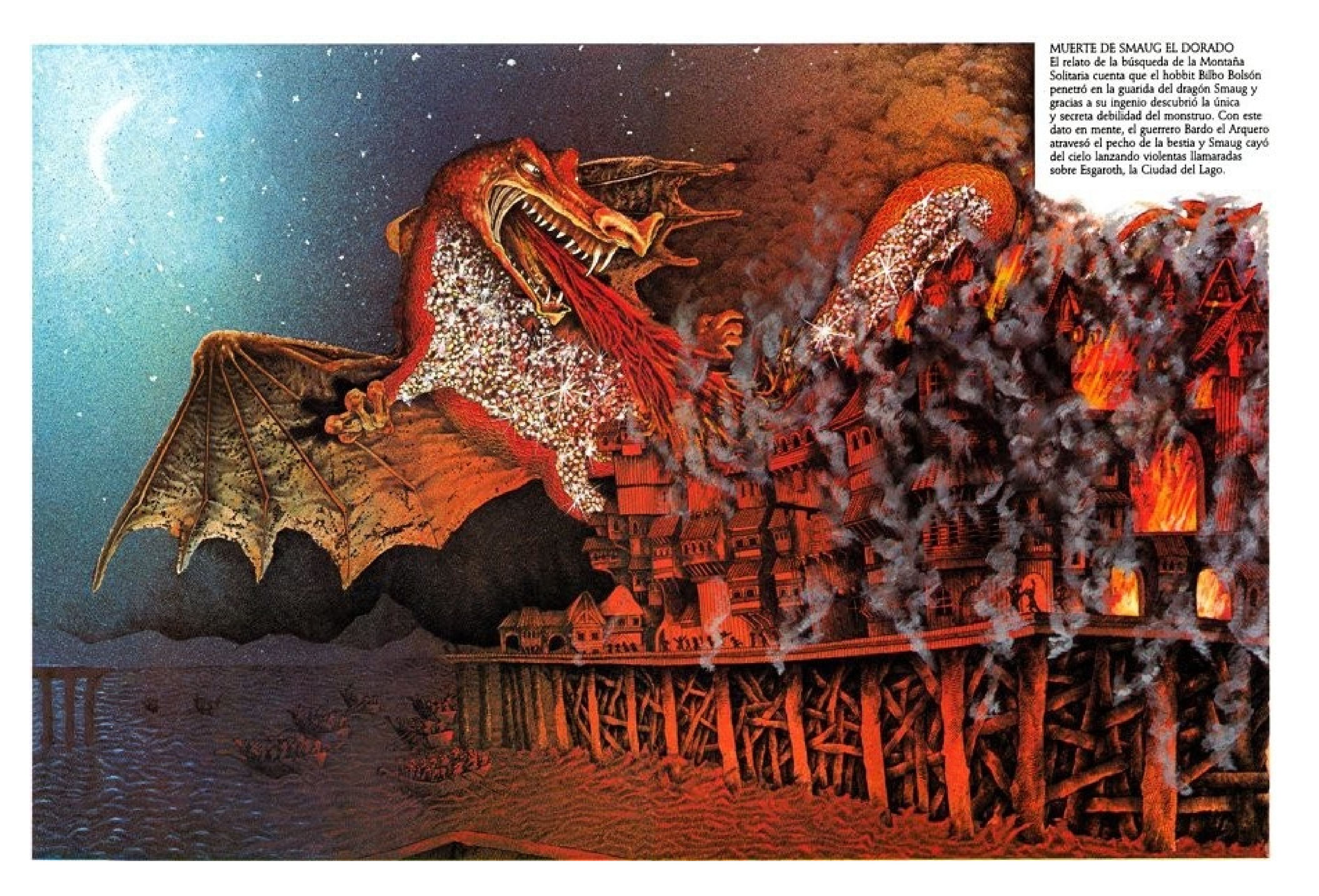
El Bosque Negro era uno de los mayores obstáculos a los que tenía que enfrentarse la compañía de enanos de Thorin Escudo de Roble en el largo trayecto hasta la Montaña Solitaria. Sin embargo, con prudencia y coraje, el hobbit Bilbo Bolsón guió hábilmente a la compañía por entre los numerosos peligros que encerraba el bosque.



BOSQUE NEGRO



BOSQUE NEGRO



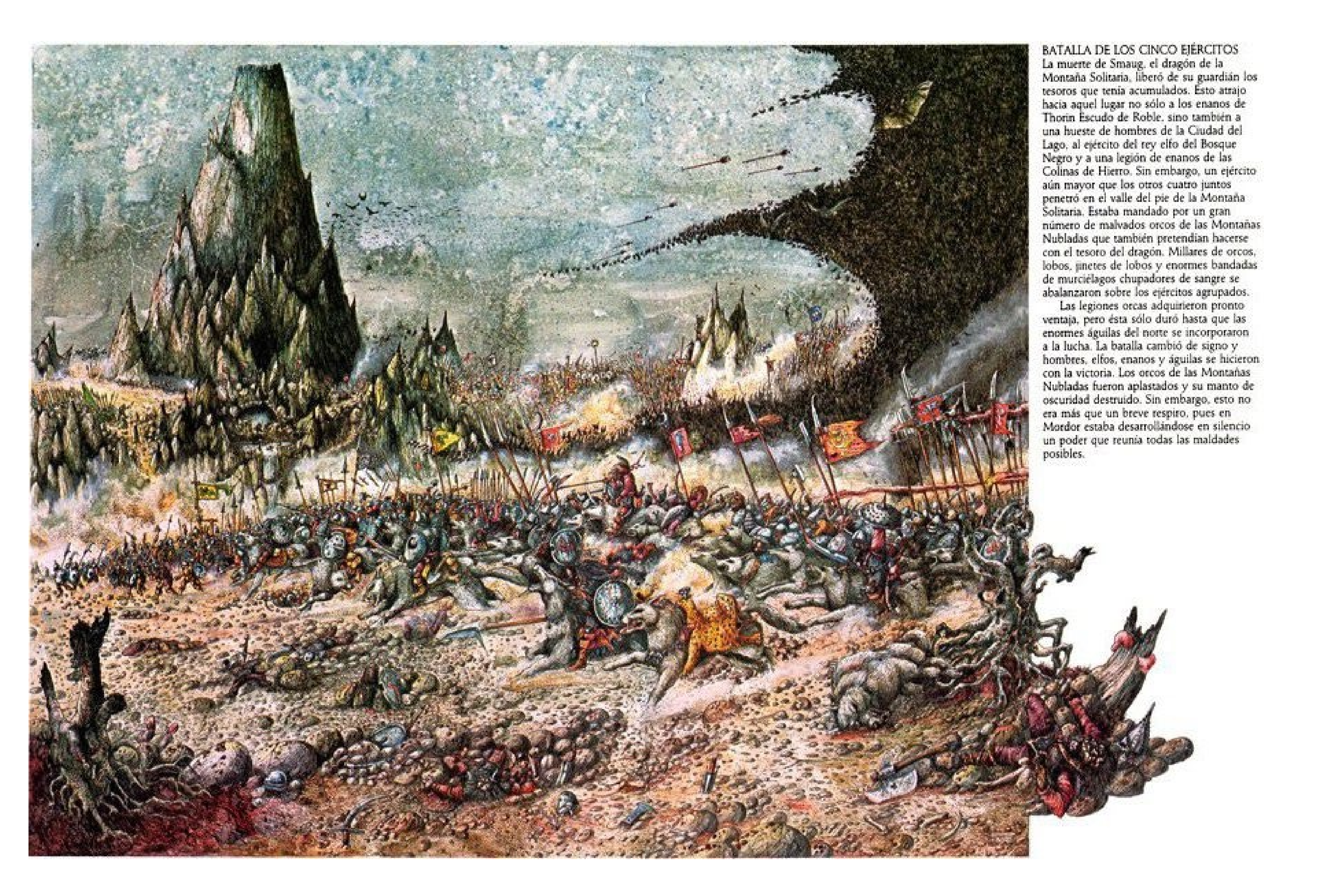
MUERTE DE SMAUG EL DORADO
El relato de la búsqueda de la Montaña Solitaria cuenta que el hobbit Bilbo Bolsón penetró en la guarida del dragón Smaug y gracias a su ingenio descubrió la única y secreta debilidad del monstruo. Con este dato en mente, el guerrero Bardo el Arquero atravesó el pecho de la bestia y Smaug cayó del cielo lanzando violentas llamaradas sobre Esgaroth, la Ciudad del Lago.



MUERTE DE SMAUG EL DORADO



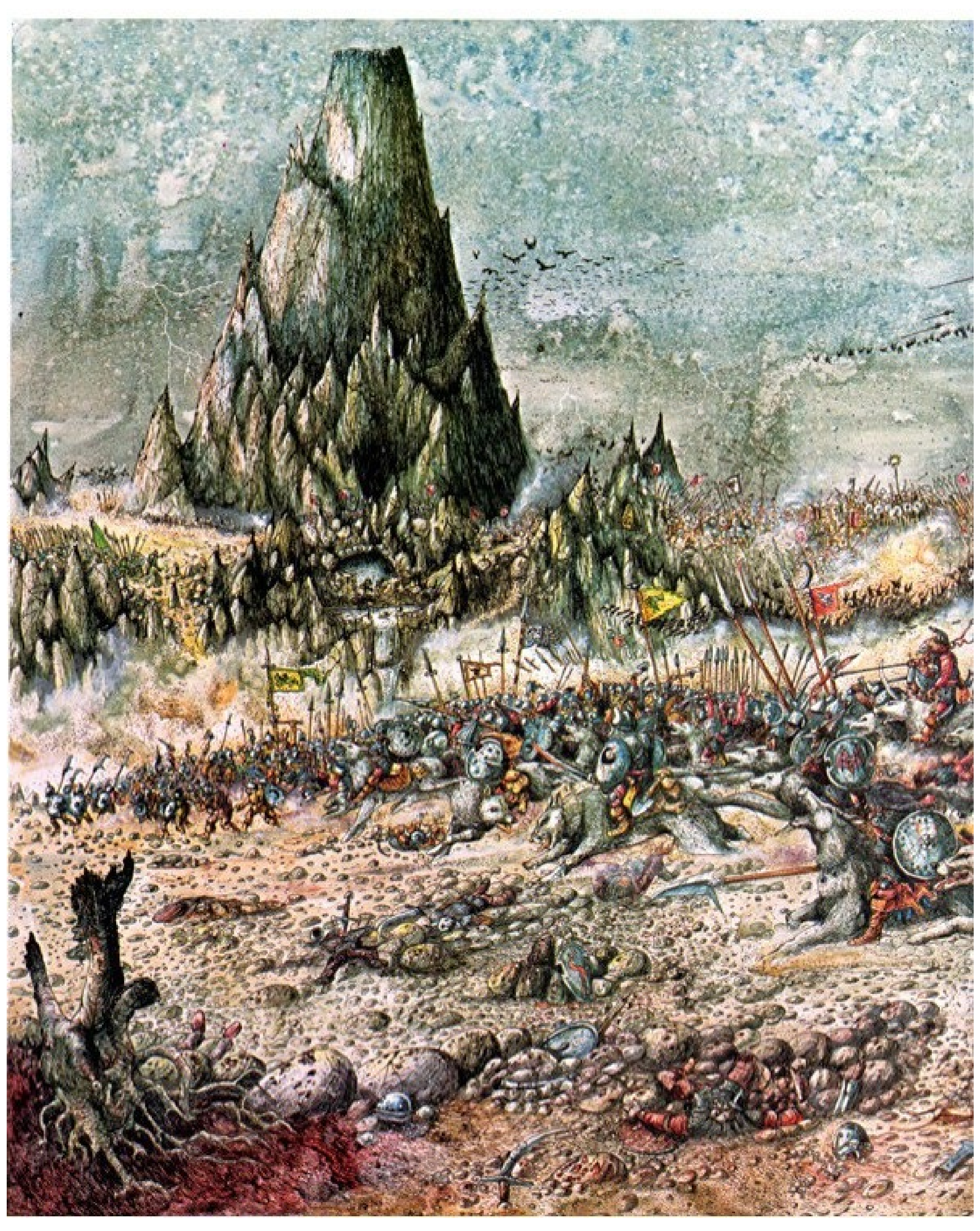
MUERTE DE SMAUG EL DORADO



BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS

La muerte de Smaug, el dragón de la Montaña Solitaria, liberó de su guardián los tesoros que tenía acumulados. Esto atrajo hacia aquel lugar no sólo a los enanos de Thorin Escudo de Roble, sino también a una hueste de hombres de la Ciudad del Lago, al ejército del rey elfo del Bosque Negro y a una legión de enanos de las Colinas de Hierro. Sin embargo, un ejército aún mayor que los otros cuatro juntos penetró en el valle del pie de la Montaña Solitaria. Estaba mandado por un gran número de malvados orcos de las Montañas Nubladas que también pretendían hacerse con el tesoro del dragón. Millares de orcos, lobos, jinetes de lobos y enormes bandadas de murciélagos chupadores de sangre se abalanzaron sobre los ejércitos agrupados.

Las legiones orcas adquirieron pronto ventaja, pero ésta sólo duró hasta que las enormes águilas del norte se incorporaron a la lucha. La batalla cambió de signo y hombres, elfos, enanos y águilas se hicieron con la victoria. Los orcos de las Montañas Nubladas fueron aplastados y su manto de oscuridad destruido. Sin embargo, esto no era más que un breve respiro, pues en Mordor estaba desarrollándose en silencio un poder que reunía todas las maldades posibles.



BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS

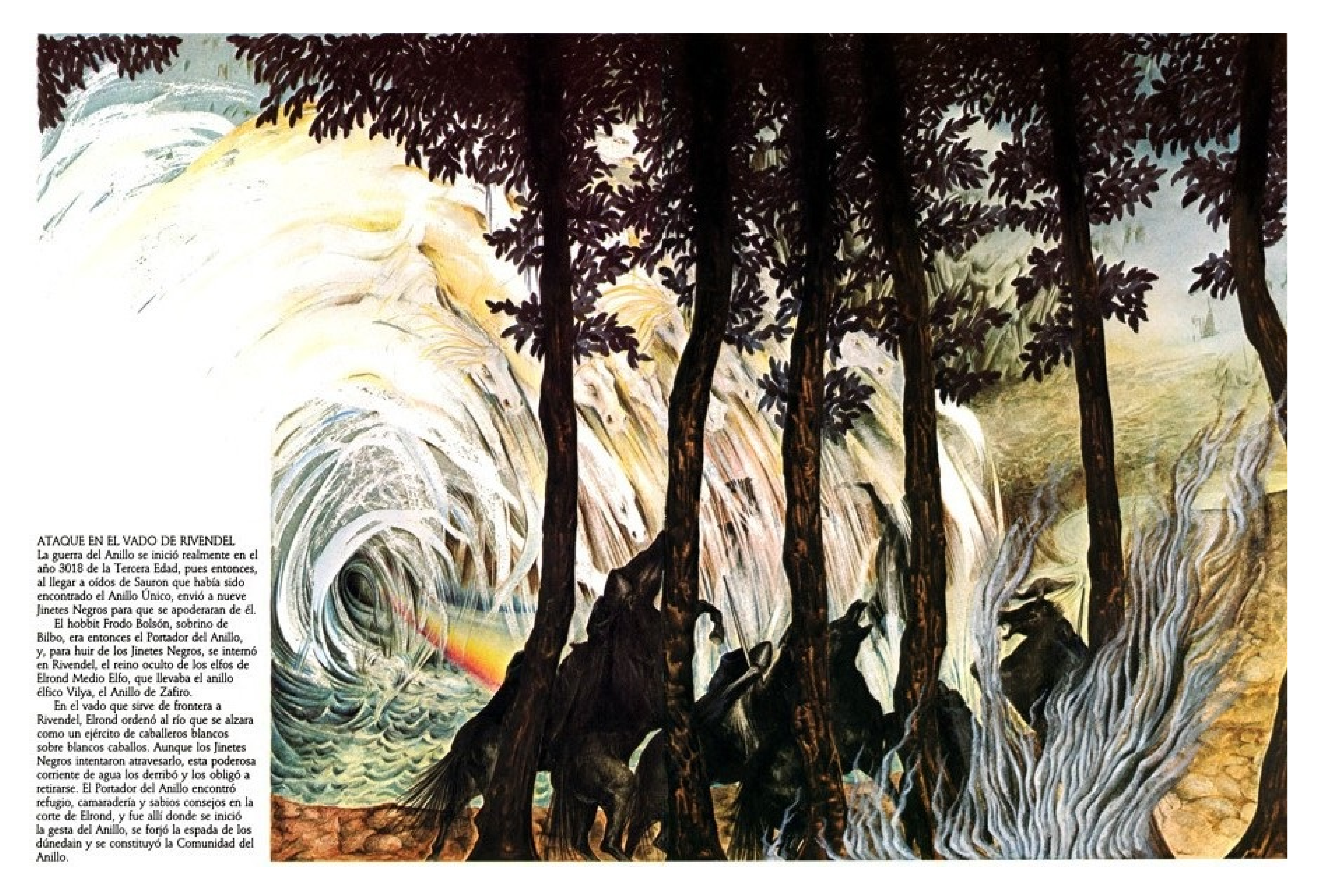


BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS

La muerte de Smaug, el dragón de la Montaña Solitaria, liberó de su guardián los tesoros que tenía acumulados. Esto atrajo hacia aquel lugar no sólo a los enanos de Thorin Escudo de Roble, sino también a una hueste de hombres de la Ciudad del Lago, al ejército del rey elfo del Bosque Negro y a una legión de enanos de las Colinas de Hierro. Sin embargo, un ejército aún mayor que los otros cuatro juntos penetró en el valle del pie de la Montaña Solitaria. Estaba mandado por un gran número de malvados orcos de las Montañas Nubladas que también pretendían hacerse con el tesoro del dragón. Millares de orcos, lobos, jinetes de lobos y enormes bandadas de murciélagos chupadores de sangre se abalanzaron sobre los ejércitos agrupados.

Las legiones orcas adquirieron pronto ventaja, pero ésta sólo duró hasta que las enormes águilas del norte se incorporaron a la lucha. La batalla cambió de signo y hombres, elfos, enanos y águilas se hicieron con la victoria. Los orcos de las Montañas Nubladas fueron aplastados y su manto de oscuridad destruido. Sin embargo, esto no era más que un breve respiro, pues en Mordor estaba desarrollándose en silencio un poder que reunía todas las maldades posibles.

BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS



ATAQUE EN EL VADO DE RIVENDEL

La guerra del Anillo se inició realmente en el año 3018 de la Tercera Edad, pues entonces, al llegar a oídos de Sauron que había sido encontrado el Anillo Único, envió a nueve Jinetes Negros para que se apoderaran de él.

El hobbit Frodo Bolsón, sobrino de Bilbo, era entonces el Portador del Anillo, y, para huir de los Jinetes Negros, se internó en Rivendel, el reino oculto de los elfos de Elrond Medio Elfo, que llevaba el anillo élfico Vilya, el Anillo de Zafiro.

En el vado que sirve de frontera a Rivendel, Elrond ordenó al río que se alzara como un ejército de caballeros blancos sobre blancos caballos. Aunque los Jinetes Negros intentaron atravesarlo, esta poderosa corriente de agua los derribó y los obligó a retirarse. El Portador del Anillo encontró refugio, camaradería y sabios consejos en la corte de Elrond, y fue allí donde se inició la gesta del Anillo, se forjó la espada de los dúnedain y se constituyó la Comunidad del Anillo.



ATAQUE EN EL VADO DE RIVENDEL

La guerra del Anillo se inició realmente en el año 3018 de la Tercera Edad, pues entonces, al llegar a oídos de Sauron que había sido encontrado el Anillo Único, envió a nueve Jinetes Negros para que se apoderaran de él.

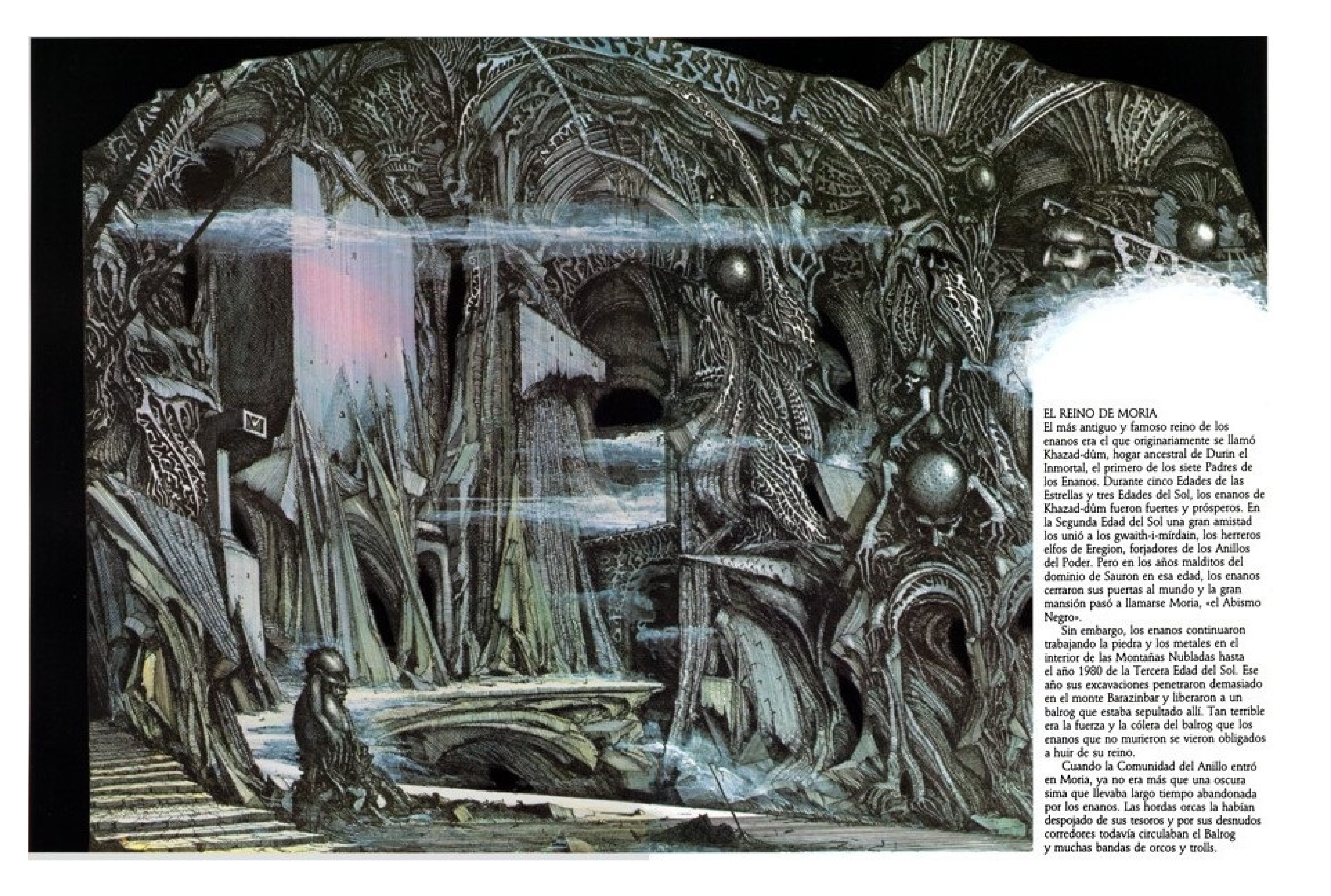
El hobbit Frodo Bolsón, sobrino de Bilbo, era entonces el Portador del Anillo, y, para huir de los Jinetes Negros, se internó en Rivendel, el reino oculto de los elfos de Elrond Medio Elfo, que llevaba el anillo élfico Vilya, el Anillo de Zafiro.

En el vado que sirve de frontera a Rivendel, Elrond ordenó al río que se alzara como un ejército de caballeros blancos sobre blancos caballos. Aunque los Jinetes Negros intentaron atravesarlo, esta poderosa corriente de agua los derribó y los obligó a retirarse. El Portador del Anillo encontró refugio, camaradería y sabios consejos en la corte de Elrond, y fue allí donde se inició la gesta del Anillo, se forjó la espada de los dúnedain y se constituyó la Comunidad del Anillo.

ATAQUE EN EL VADO DE RIVENDEL



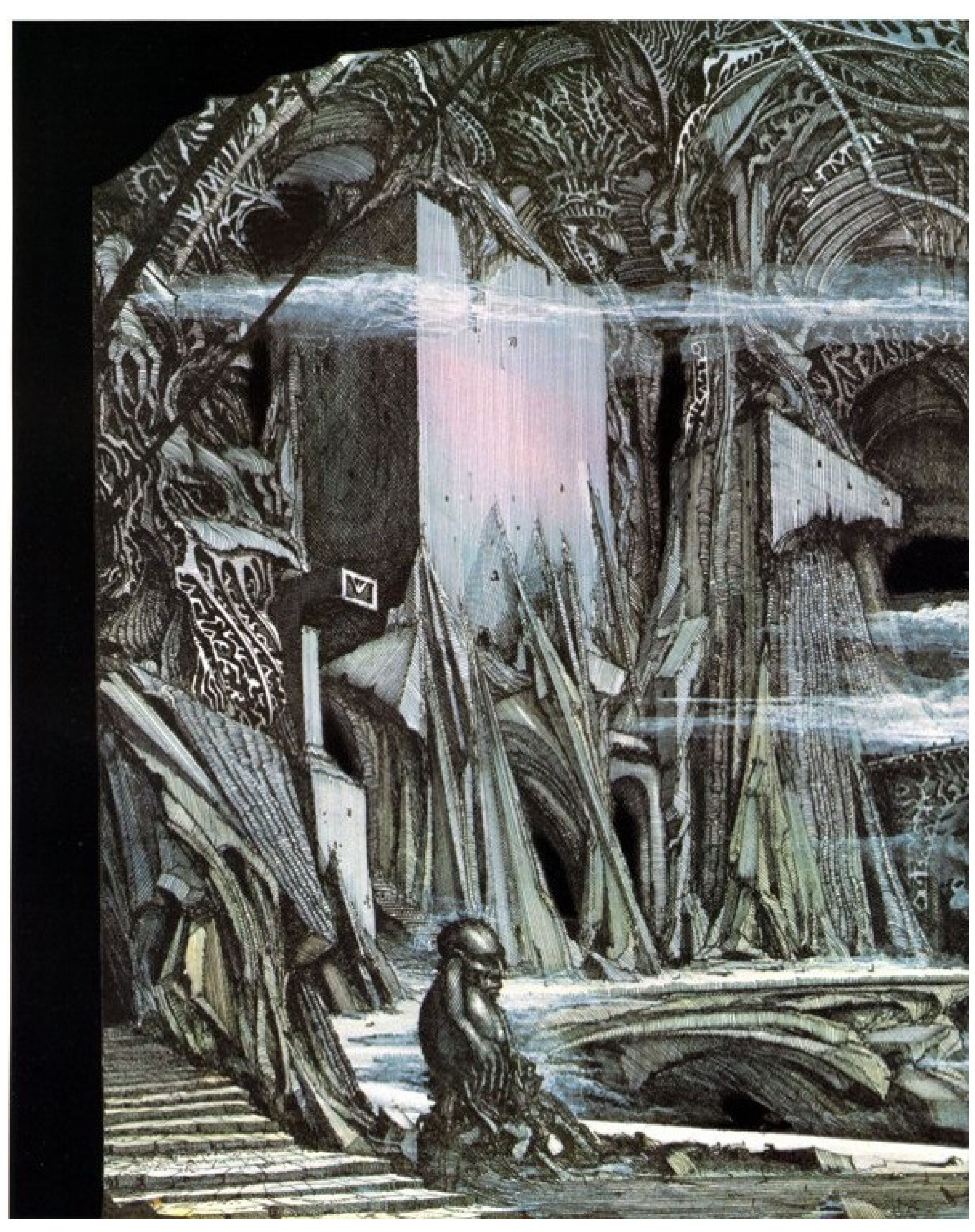
ATAQUE EN EL VADO DE RIVENDEL



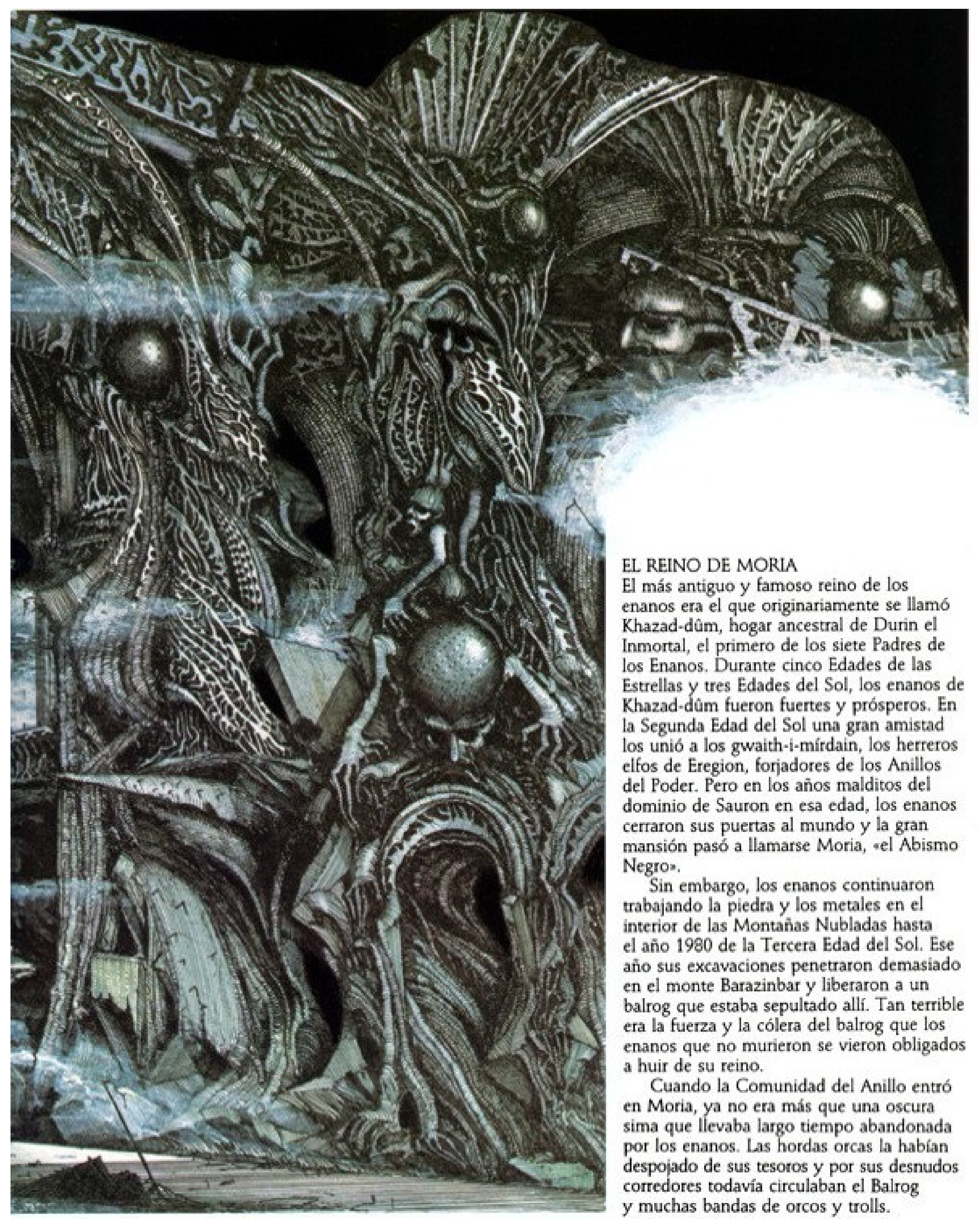
EL REINO DE MORIA
El más antiguo y famoso reino de los enanos era el que originariamente se llamó Khazad-dûm, hogar ancestral de Durin el Inmortal, el primero de los siete Padres de los Enanos. Durante cinco Edades de las Estrellas y tres Edades del Sol, los enanos de Khazad-dûm fueron fuertes y prósperos. En la Segunda Edad del Sol una gran amistad los unió a los gwaith-i-mírdain, los herreros elfos de Eregion, forjadores de los Anillos del Poder. Pero en los años malditos del dominio de Sauron en esa edad, los enanos cerraron sus puertas al mundo y la gran mansión pasó a llamarse Moria, «el Abismo Negro».

Sin embargo, los enanos continuaron trabajando la piedra y los metales en el interior de las Montañas Nubladas hasta el año 1980 de la Tercera Edad del Sol. Ese año sus excavaciones penetraron demasiado en el monte Barazinbar y liberaron a un balrog que estaba sepultado allí. Tan terrible era la fuerza y la cólera del balrog que los enanos que no murieron se vieron obligados a huir de su reino.

Cuando la Comunidad del Anillo entró en Moria, ya no era más que una oscura sima que llevaba largo tiempo abandonada por los enanos. Las hordas orcas la habían despojado de sus tesoros y por sus desnudos corredores todavía circulaban el Balrog y muchas bandas de orcos y trolls.



EL REINO DE MORIA

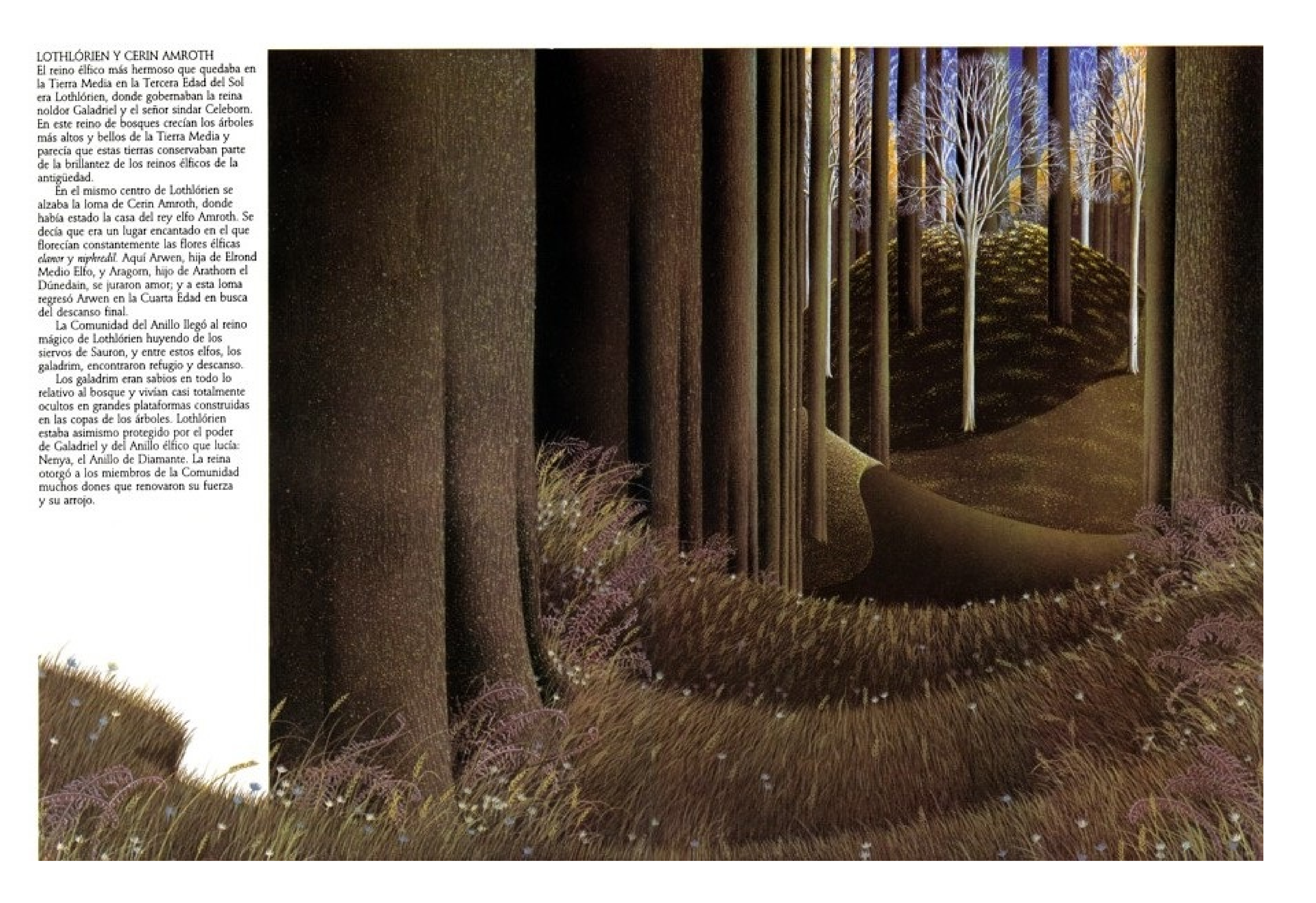


EL REINO DE MORIA
El más antiguo y famoso reino de los enanos era el que originariamente se llamó Khazad-dûm, hogar ancestral de Durin el Inmortal, el primero de los siete Padres de los Enanos. Durante cinco Edades de las Estrellas y tres Edades del Sol, los enanos de Khazad-dûm fueron fuertes y prósperos. En la Segunda Edad del Sol una gran amistad los unió a los gwaith-i-mírdain, los herreros elfos de Eregion, forjadores de los Anillos del Poder. Pero en los años malditos del dominio de Sauron en esa edad, los enanos cerraron sus puertas al mundo y la gran mansión pasó a llamarse Moria, «el Abismo Negro».

Sin embargo, los enanos continuaron trabajando la piedra y los metales en el interior de las Montañas Nubladas hasta el año 1980 de la Tercera Edad del Sol. Ese año sus excavaciones penetraron demasiado en el monte Barazinbar y liberaron a un balrog que estaba sepultado allí. Tan terrible era la fuerza y la cólera del balrog que los enanos que no murieron se vieron obligados a huir de su reino.

Cuando la Comunidad del Anillo entró en Moria, ya no era más que una oscura sima que llevaba largo tiempo abandonada por los enanos. Las hordas orcas la habían despojado de sus tesoros y por sus desnudos corredores todavía circulaban el Balrog y muchas bandas de orcos y trolls.

EL REINO DE MORIA



LOTHLÓRIEN Y CERIN AMROTH

El reino élfico más hermoso que quedaba en la Tierra Media en la Tercera Edad del Sol era Lothlórien, donde gobernaban la reina noldor Galadriel y el señor sindar Celeborn. En este reino de bosques crecían los árboles más altos y bellos de la Tierra Media y parecía que estas tierras conservaban parte de la brillantez de los reinos élficos de la antigüedad.

En el mismo centro de Lothlórien se alzaba la loma de Cerin Amroth, donde había estado la casa del rey elfo Amroth. Se decía que era un lugar encantado en el que florecían constantemente las flores élficas *elanor* y *niphredil*. Aquí Arwen, hija de Elrond Medio Elfo, y Aragorn, hijo de Arathorn el Dúnedain, se juraron amor; y a esta loma regresó Arwen en la Cuarta Edad en busca del descanso final.

La Comunidad del Anillo llegó al reino mágico de Lothlórien huyendo de los siervos de Sauron, y entre estos elfos, los galadrim, encontraron refugio y descanso.

Los galadrim eran sabios en todo lo relativo al bosque y vivían casi totalmente ocultos en grandes plataformas construidas en las copas de los árboles. Lothlórien estaba asimismo protegido por el poder de Galadriel y del Anillo élfico que lucía: Nenya, el Anillo de Diamante. La reina otorgó a los miembros de la Comunidad muchos dones que renovaron su fuerza y su arrojo.



LOTHLÓRIEN Y CERIN AMROTH

El reino élfico más hermoso que quedaba en la Tierra Media en la Tercera Edad del Sol era Lothlórien, donde gobernaban la reina noldor Galadriel y el señor sindar Celeborn. En este reino de bosques crecían los árboles más altos y bellos de la Tierra Media y parecía que estas tierras conservaban parte de la brillantez de los reinos élficos de la antigüedad.

En el mismo centro de Lothlórien se alzaba la loma de Cerin Amroth, donde había estado la casa del rey elfo Amroth. Se decía que era un lugar encantado en el que florecían constantemente las flores élficas *elanor* y *niphredil*. Aquí Arwen, hija de Elrond Medio Elfo, y Aragorn, hijo de Arathorn el Dúnedain, se juraron amor; y a esta loma regresó Arwen en la Cuarta Edad en busca del descanso final.

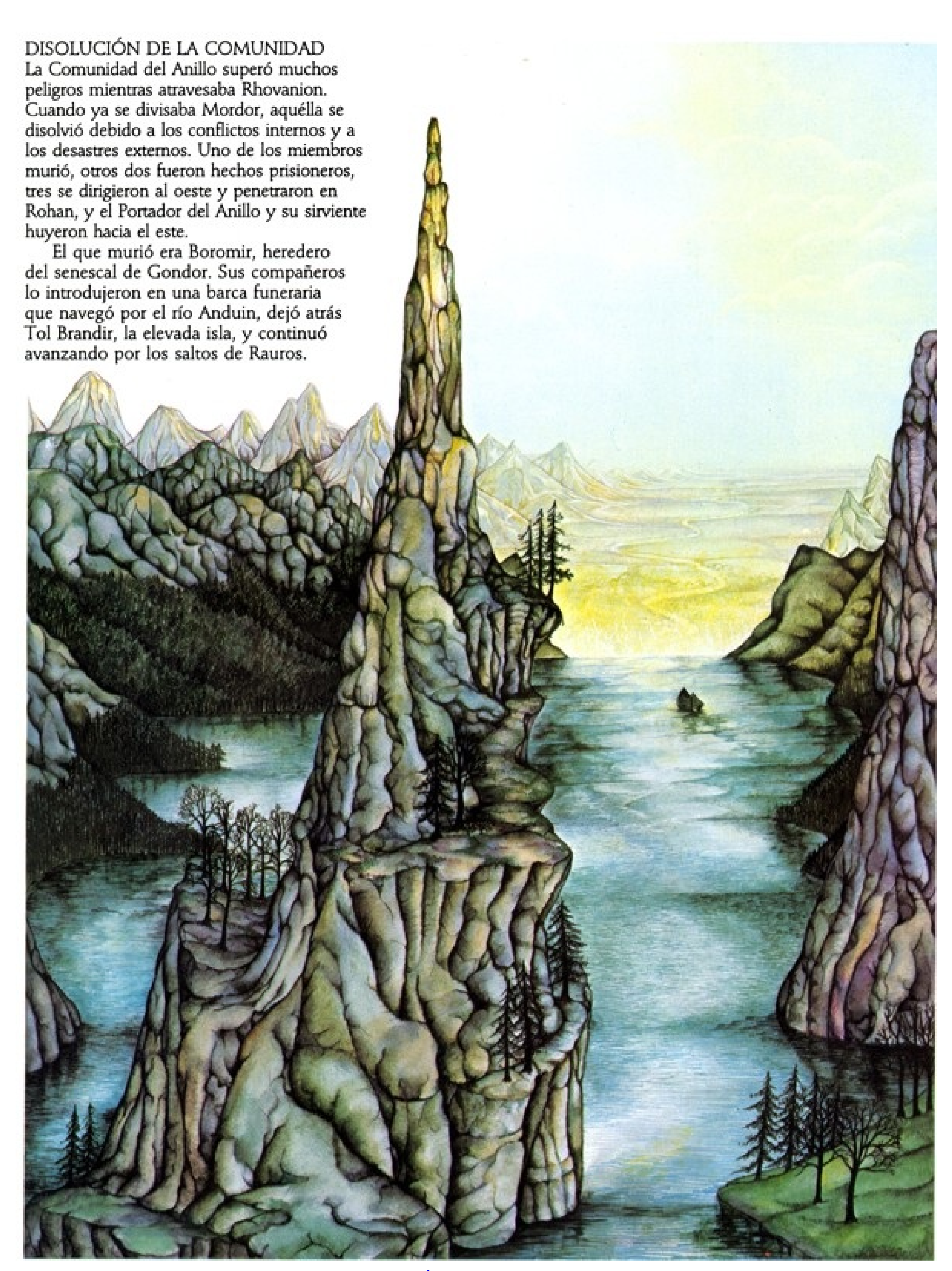
La Comunidad del Anillo llegó al reino mágico de Lothlórien huyendo de los siervos de Sauron, y entre estos elfos, los galadrim, encontraron refugio y descanso.

Los galadrim eran sabios en todo lo relativo al bosque y vivían casi totalmente ocultos en grandes plataformas construidas en las copas de los árboles. Lothlórien estaba asimismo protegido por el poder de Galadriel y del Anillo élfico que lucía: Nenya, el Anillo de Diamante. La reina otorgó a los miembros de la Comunidad muchos dones que renovaron su fuerza y su arrojo.

LOTHLÓRIEN Y CERIN AMROTH



LOTHLÓRIEN Y CERIN AMROTH



DISOLUCIÓN DE LA COMUNIDAD





LABIOS MAULLADORES. Según la tradición hobbit, una perversa raza de espíritus caníbales llamados labios maulladores ocupaban ciertos pantanos de la Tierra Media. Parecían agrupaciones de fantasmas muy similares a los temidos Tumularios, pero moraban en lúgubres ciénagas. Los viajeros que pasaban por sus tierras se encontraban siempre en peligro, pues se decía que muchos habían sido atacados y asesinados por estos seres.

LAIQUENDI. De los tres clanes de elfos que decidieron abandonar las regiones orientales de la Tierra Media a la búsqueda de la Tierra de la Luz Eterna en occidente, hubo muchos que por amor a su patria o por temor a los peligros del viaje, interrumpieron la búsqueda y no llegaron nunca a las Tierras Imperecederas. Los nandor, un grupo de teleri, eran uno de estos pueblos.

Denethor, hijo del rey nandor Lenwë, reunió a muchos nandor en la edad anterior a la primera salida del Sol y se los llevó de las tierras vírgenes de Eriador a Beleriand, donde los elfos grises de aquel país les dieron la bienvenida, y les ofrecieron protección y muchos regalos de acero y oro. Asimismo, les cedieron un territorio que se llamó Ossiriand, «tierra de siete ríos», situado en el sur de Beleriand. Mientras estuvieron allí, los nandor pasaron a llamarse laiquendi, «elfos verdes», debido a su ropa, cuyo color les servía para ocultarse de sus enemigos, y por su amor y conocimiento de todo lo que era verde y crecía. Como protectores de los *olvar* del bosque, solamente los superaban los pastores de árboles, los ents, y lo mismo en lo que se refiere a los *kelvar*, pues los laiquendi no cazaban criaturas de los bosques.

Durante un tiempo volvieron a ser un pueblo feliz, pues en aquellos días ninguna criatura maligna osaba entrar en Beleriand. Los laiquendi cantaban en los bosques como ruiseñores y los cuidaban cual si fueran grandes jardines. Sus cantos eran tan hermosos y constantes que los noldor, al llegar a aquella tierra, la llamaron Lindon, que en quenya significa «tierra de cantos». Y siguió siendo siempre Lindon, incluso después de que toda Beleriand, menos este pequeño territorio, se hundiera en el mar en la época de la Gran Batalla y de la guerra de la Cólera.

Tras la liberación de Melkor, la Tierra Media se vio invadida nuevamente por el mal, tal como se narra en el «Quenta Silmarillion». Aparecieron los ejércitos de orcos, trolls y lobos que obedecían al Señor Oscuro, y tuvo lugar la primera batalla de las guerras de Beleriand. Aunque los elfos grises y los laiquendi salieron victoriosos en Amon Ereb, en Ossiriand, frente a ese vil ejército, murió el señor laiquendi Denethor. Su pueblo quedó muy apenado y se negó a reconocer a ningún otro rey. Juraron que no volverían a entrar en combate abierto con el enemigo y que permanecerían ocultos en el bosque, donde podían tender emboscadas a sus oponentes con sus flechas y dardos.

Los laiquendi mantuvieron siempre este propósito y se convirtieron en un pueblo de organización tribal. Siguieron hostigando a sus enemigos, pero a éstos les resultaba imposible vencerlos porque los laiquendi carecían de ciudades que pudieran ser destruidas. Eran como el viento en los árboles, que a veces se puede oír pero nunca ver. Andando el tiempo, después de los desastres de la cuarta y quinta batallas de Beleriand, numerosos noldor y edain se ocultaron del enemigo en el reino de los laiquendi y aprendieron mucho de ellos acerca de la ciencia de los bosques.

LICÁNTROPOS. En la Primera Edad del Sol llegó a Beleriand una raza de espíritus torturados, siervos de Melkor. Se desconoce si eran espíritus maiar que habían servido a Melkor en Utumno y a quienes los valar habían privado de sus formas terrenales, o si se trataba de otro tipo de seres malignos. Sin embargo, lo cierto es que, mediante actos de brujería, penetraron en cuerpos de lobo, con lo cual apareció una raza temible, cuyos ojos emitían un resplandor terrorífico, capaz no sólo de comprender sino también de hablar tanto la lengua negra de los orcos como el idioma de los elfos.

Durante las largas guerras de Beleriand, un gran número de licántropos se congregó bajo el estandarte de Sauron ante la torre noldor del río Sirion, que cayó en su poder. Desde entonces la torre recibió el nombre de Tol-in-Gaurhoth, «isla de los licántropos», y Sauron la gobernó. Debajo de Tol-in-Gaurhoth había lóbregas mazmorras, y los licántropos montaban guardia tras las almenas.

En la búsqueda del Silmaril, Huan, el perro lobo de los valar, mató muchos licántropos en Tol-in-Gaurhoth, hasta que un tal Draugluin, señor de la raza de los licántropos, se enfrentó a él. El combate fue feroz, pero al final Draugluin huyó a la torre y se presentó ante el trono de Sauron, su superior, donde pronunció el nombre de Huan, cuya llegada había sido profetizada, y seguidamente murió. Sauron, que tenía poder para cambiar de forma, se convirtió entonces en un licántropo. Aunque era más grande y más fuerte que Draugluin, Huan no se dejó amedrentar y agarró a Sauron por la garganta. No pudo éste liberarse ni por la fuerza ni mediante ningún acto de brujería, por lo que entregó la torre a Beren y Lúthien, señores del perro lobo. El encantamiento se desvaneció en Tol-in-Gaurhoth y los licántropos perdieron su

maldad de espíritu. Sauron huyó transformado en un gran murciélago vampiro, y la razón de ser del reino de los licántropos desapareció para siempre de Beleriand.

LINDAR. Tal como se cuenta en el «Ainulindalë», todas las cosas del mundo procedían de los grandes temas de la Música de los ainur. Los elfos eran los más hermosos de todos los seres y sus cantos prácticamente igualaban la belleza de la Gran Música. Entre los elfos, los mejores cantores eran los TELERI, que escuchaban incansablemente los sonidos del agua acariciando las orillas de los ríos y la del mar; sus voces eran fluidas, sutiles pero sonoras. Por su habilidad para cantar, a veces se les llamaba lindar, que quiere decir «cantores».

LOBOS. Antes de que saliera el Sol, se criaron en las mazmorras de Utumno, en la Tierra Media, muchas bestias malignas que luego merodearon por el mundo junto con los perversos orcos. Las principales bestias aliadas de los orcos eran los lobos, que llegaron por primera vez a las Tierras Occidentales en los Años de las Estrellas. Los de mayor tamaño servían de montura a los vasallos de Melkor y eran fuente de gran terror.

En la Primera Edad del Sol apareció la raza de los licántropos, el más poderoso de los cuales era Draugluin, su amo y señor. No se trataba de verdaderos lobos, sino de espíritus torturados encerrados en cuerpos de lobo que gozaban de un gran poder, pues eran los favoritos de Sauron el Maia. Sus legiones se agruparon en torno a él y, durante las guerras de Beleriand, les arrebataron la torre de Tol Sirion a los noldor, que pasó a conocerse entonces como Tol-in-Gaurhoth, «isla de los licántropos», y la convirtieron en un baluarte del mal.

Aunque llegada la Tercera Edad del Sol los lobos ya no disponían de la prestancia de épocas anteriores, seguían siendo una raza temida. La «Crónica de las Tierras Occidentales» cita una raza de lobos blancos que salió del desierto del norte durante el duro invierno del año 2911 y mancilló las nieves de Eriador con la sangre de los hombres.



El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» habla mucho de los huargos, una raza de lobos que hizo un pacto con los orcos de las Montañas Nubladas en Rhovanion y condujo a los llamados jinetes de lobos a la batalla sobre sus lomos. Y, aun cuando los huargos eran ya por sí solos muy temidos, esta alianza con los orcos incrementó todavía más su

maldad. Así, en la famosa batalla de los Cinco Ejércitos, el elemento más poderoso de las fuerzas orcas eran sus jinetes, que montaban grandes huargos.

La más conocida leyenda de los lobos es la que habla de Carcharoth Fauces Rojas, que en la Primera Edad del Sol fue criado por Morgoth a base de carne de seres vivos y dotado de grandes poderes. Así, Carcharoth, que también era conocido como Anfauglir, «quijadas de la sed», alcanzó un tremendo tamaño y su fuerza parecía inigualable. Sus ojos eran como dos brasas ardientes y sus dientes como las flechas envenenadas de una legión de orcos. Carcharoth guardaba las puertas de Angband y nadie podía vencerlo utilizando únicamente la fuerza del cuerpo. Los muros de Angband eran escarpados y horribles; a ambos lados del camino se extendían fosos llenos de serpientes y Carcharoth vigilaba siempre alerta ante la puerta.





Durante la búsqueda del Silmaril, Carcharoth mordió la mano de Beren en la puerta de Angband y se tragó el Silmaril, que lo quemó con un fuego devorador. En la furia del tormento, Carcharoth mató elfos y hombres mientras el fuego consumía su carne maldita; sin embargo, su poder siguió creciendo, pues la cólera de Carcharoth era como la autodestructora e inextinguible llama de una estrella fugaz. Pero finalmente se encontró con el que había de hacerle frente: Huan, el perro lobo de los valar, y, aunque lo mordió con sus venenosos dientes, con lo cual se aseguró de que no tardaría en morir, el perro lobo mató también a Carcharoth cerca de las dulces aguas de Esgalduin.

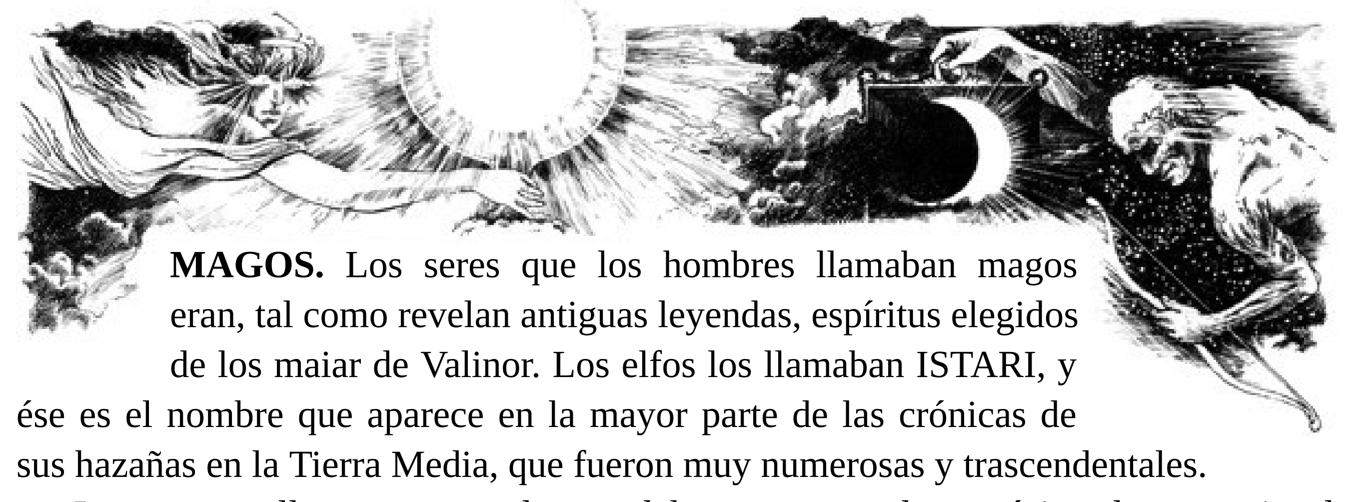
LÓMELINDI. Para los oídos de los elfos, los más exquisitos pájaros cantores de Arda son los *lómelindi*, los «cantores del crepúsculo», a quienes también conocen como TINÚVIEL; los hombres, por su parte, los llaman ruiseñores. El nombre de estas hermosas criaturas va ligado al de muchas leyendas, y las voces de las mujeres más bellas del pueblo élfico —Melian, Lúthien y Arwen— se comparan con los cantos de los *lómelindi*.

LOSSOTH. En el gélido cabo de Forochel, situado al norte de las Tierras Occidentales, vivía en la Tercera Edad del Sol un pueblo llamado lossoth. Eran gentes

solitarias y tranquilas que desconfiaban de los belicosos hombres de la Tierra Media. En la lengua común de los hombres se les llamaba «hombres de las nieves de Forochel», y se decía que descendían de los forodwaith del desierto del norte.

Los lossoth eran un pueblo pobre y poco instruido en todo lo que no estuviera relacionado con su frío territorio. Construían sus hogares a base de nieve y, en trineos y patines de hueso, atravesaban el hielo. Fabricaban sus ropas con los tupidos pellejos de los animales que cazaban. Además, se dice que los lossoth pronosticaban el tiempo basándose en el olor del viento.





MAGOS. Los seres que los hombres llamaban magos eran, tal como revelan antiguas leyendas, espíritus elegidos de los maiar de Valinor. Los elfos los llamaban ISTARI, y ése es el nombre que aparece en la mayor parte de las crónicas de sus hazañas en la Tierra Media, que fueron muy numerosas y trascendentales.

Los magos llegaron procedentes del oeste con el propósito de corregir el desequilibrio provocado por Sauron, el Señor Oscuro, en la Tierra Media. Aparecieron secretamente bajo forma humana, pues no podían hacerse presentes con toda la fuerza de sus inmortales espíritus maiar y debían limitarse a los poderes que podían adquirirse en las Tierras Mortales.

Se encarnaron en las personas de respetables ancianos vestidos con largas túnicas y, con la sabiduría de aquellas tierras, emprendieron sus viajes. Tenían fama de hábiles nigromantes, y, si bien se dice que eran cinco los que en la Tercera Edad del Sol recorrían la Tierra Media, las historias de las Tierras Occidentales sólo hablan de tres: Saruman el Blanco, Gandalf el Gris y Radagast el Pardo.

MAIAR. Cuando se creó el mundo, los ainur, los «sagrados», salieron de los Palacios Intemporales y entraron con gran fuerza en esta nueva tierra. Hasta entonces carecían de forma, pero en las Esferas del Mundo adoptaron muchas y muy variadas.

Todos los ainur eran los denominados Poderes de Arda y los mejor dotados de entre ellos eran los valar, que sumaban quince.

Los ainur menores eran muy numerosos, se les llamaba maiar y actuaban como siervos de los valar. Aunque en las Tierras Imperecederas había muchos maiar, pocos son los mencionados en las historias de los hombres, pues sus intereses raramente están relacionados con las tierras y los asuntos mortales.

El más destacado maiar es Eönwë, el Heraldo de Manwë, Señor del Viento. El poder de Eönwë en el combate rivaliza incluso con el de los valar y el sonido de sus trompetas siembra el terror entre sus enemigos, pues anuncia la llegada de la hueste de los valar. Fue él quien impartió a los edain grandes enseñanzas.

Ilmarë, a la que se designaba también con el nombre de Doncella de Varda, lanza flechas de luz desde el cielo nocturno, y es la principal doncella maiar. También es asistenta de Vala, la Reina de las Estrellas, que gobierna los cielos.

Arien, el espíritu del fuego, que había sido maia de los jardines dorados de Vána en Valinor, es muy reverenciada por los hombres. Es ella quien guía el recorrido del Sol, pues, tal como cuenta el «Narsilion», el Sol fue el último fruto de Laurelin, el

Árbol dorado de los valar, que fue colocado en un gran navío fabricado por Aulë y luego consagrado por Manwë antes de que Arien se lo llevara al cielo.

De la misma manera en que Arien rige de día, por la noche vuela Tilion, el cazador del arco de plata. Tilion había sido un maiar de Oromë, pero ahora conduce el navío de la Luna, que fue la última flor de Telperion, el Árbol de plata de Valinor.

La pareja maiar de Ossë y Uinen, siervos de Ulmo, el Señor del Mar de los valar, son conocidos por todos los navegantes.



Ossë es Señor de las Olas de Belegaer, el mar Occidental, y aunque se dice que ama verdaderamente a los elfos del mar y que fue el introductor del arte de la construcción de buques en el mundo, todos los marineros le temen, pues, tanto en la alegría como en la cólera, constituye una fuerza temible. No obstante, todos los navegantes sienten un gran amor por Uinen, la Señora de la Calma. Es la esposa de Ossë y sólo ella es capaz de contener sus arranques de furia y su temperamental espíritu. Los marineros en peligro le ruegan que extienda su larga cabellera sobre las aguas y apacigüe las turbulencias. Al igual que Ossë amaba a los elfos del mar, Uinen amaba a los númenóreanos; hasta la caída de Númenor y el Cambio del Mundo, siempre viajaba delante de las naves de este pueblo marinero para infundirles valor y coraje.

De todas las leyendas de los maiar, quizá la más extraña es la de Melian, que en Valinor sirvió tanto a Vána como a Estë, pero que en las Edades de la Luz de las Estrellas se trasladó a la Tierra Media. Allí, en los bosques de Beleriand, conoció al señor eldar Elwë Singollo y contrajo matrimonio con él. Ésta es la única unión entre elfo y maia que se produjo jamás, y a lo largo de cuatro largas Edades de las Estrellas y una del Sol, Melian fue reina de los elfos grises y esposa de Elwë, conocido por el nombre de rey Thingol y rey Mantogrís. En esa época, su reino era el más hermoso de la Tierra Media gracias a la luz y la belleza incomparables de Melian.

Sin embargo, desgraciadamente, Thingol fue asesinado estando próximo el fin de la Primera Edad del Sol. A consecuencia de ello, Melian se hundió entonces en la aflicción y la luz del reino se apagó. La reina regresó a Valinor y abandonó para siempre las Tierras Mortales.

También se trasladaron a la Tierra Media muchos otros espíritus buenos y fuertes. Puede que fueran maiar como Melian, pero no es posible afirmarlo sobre la base de las historias que nos han llegado. En los numerosos relatos de la Tierra Media, el

principal es el que los elfos grises llamaron Iarwain Ben-adar, que significa a la vez «viejo» y «sin padre».

Los enanos lo llamaron Forn; los hombres, Orald, y los hobbits, Tom Bombadil. Se trataba de un espíritu muy extraño y alegre. Era un hombre bajo y grueso, de ojos azules, rostro rubicundo y barba castaña. Vestía un gabán azul, un sombrero alto y andrajoso con una pluma también azul, y grandes botas amarillas. Andaba siempre cantando y hablaba en verso, lo cual le daba una apariencia exagerada y excéntrica, pero era el señor absoluto del Bosque Viejo de Eriador, donde vivía, y ningún mal del mundo era lo suficientemente fuerte como para alcanzarlo dentro del territorio bajo su dominio.

Otros espíritus que pudieron ser siervos del vala Ulmo vivían también en el Bosque Viejo. Uno era la Dama del Río Tornasauce y otro su hija Baya de Oro, esposa de Bombadil. Baya de Oro tenía el cabello dorado y era tan hermosa como una reina élfica. Vestía de plata y verde y su calzado parecía de escamas. En el cabello y en torno a la cintura llevaba flores y sus canciones eran como el canto de los pájaros.





Se dice que hacia el fin del primer milenio de la Tercera Edad del Sol llegaron a la Tierra Media cinco maiar. No venían revestidos de grandiosas formas, sino que habían adoptado las de otros tantos ancianos. Todos lucían luengas barbas blancas, vestían capas de viaje y sombreros cónicos, y llevaban largas varas. Eran los Istari, a quienes los hombres llamaban «magos»; gran parte de su historia se narra en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste». Sin embargo, sólo el nombre de tres de esos cinco maiar aparece en las crónicas.

Radegast el Pardo era señor de los pájaros y los animales del bosque y vivía cerca del Bosque Negro de Rhosgobel. Saruman el Blanco era considerado el más destacado de la Orden de los Istari y durante un tiempo fue hábil y sabio, pero sucumbió a la maldad, llevó la ruina a muchos y acabó siendo destruido en su afán de alcanzar un gran poder. Gandalf el Gris fue el más famoso de los Istari. Al principio se llamaba Olórin, servía tanto a Lórien, el Señor de los Sueños, como a Nienna la Plañidera, y estaba considerado como el más sabio de la raza maiar.

Sin embargo, no todos los maiar eran espíritus buenos y bellos. Muchos se dejaron corromper por el vala rebelde, Melkor el Enemigo. Entre éstos, los más destacados eran los balrogs, que habían sido brillantes espíritus de fuego, tan bellos como Arien, la conductora del Sol, pero habían adquirido forma de demonio debido a su odio y su ira. Se cubrían con una lóbrega capa negra y tenían cabelleras, látigos y espadas de fuego. Gothmog era su señor y el relato de las hazañas de su ejército es largo y sangriento.

El espíritu que adoptó la forma de una enorme y aterradora araña se llamó Ungoliant. Esta bestia devoraba la luz y vomitaba oscuridad, pues tejía una telaraña negra llamada Noluz que ningún ojo podía atravesar. Nadie fue capaz de amansar a este espíritu, que quizá fue un maia de Melkor. Ungoliant sólo se respetaba a sí misma como único señor y, aunque destruyó los Árboles de los valar con Melkor, al final se volvió contra éste. Se dice que terminó devorándose a sí misma en los grandes desiertos del sur porque ya no tenía a quién atacar.

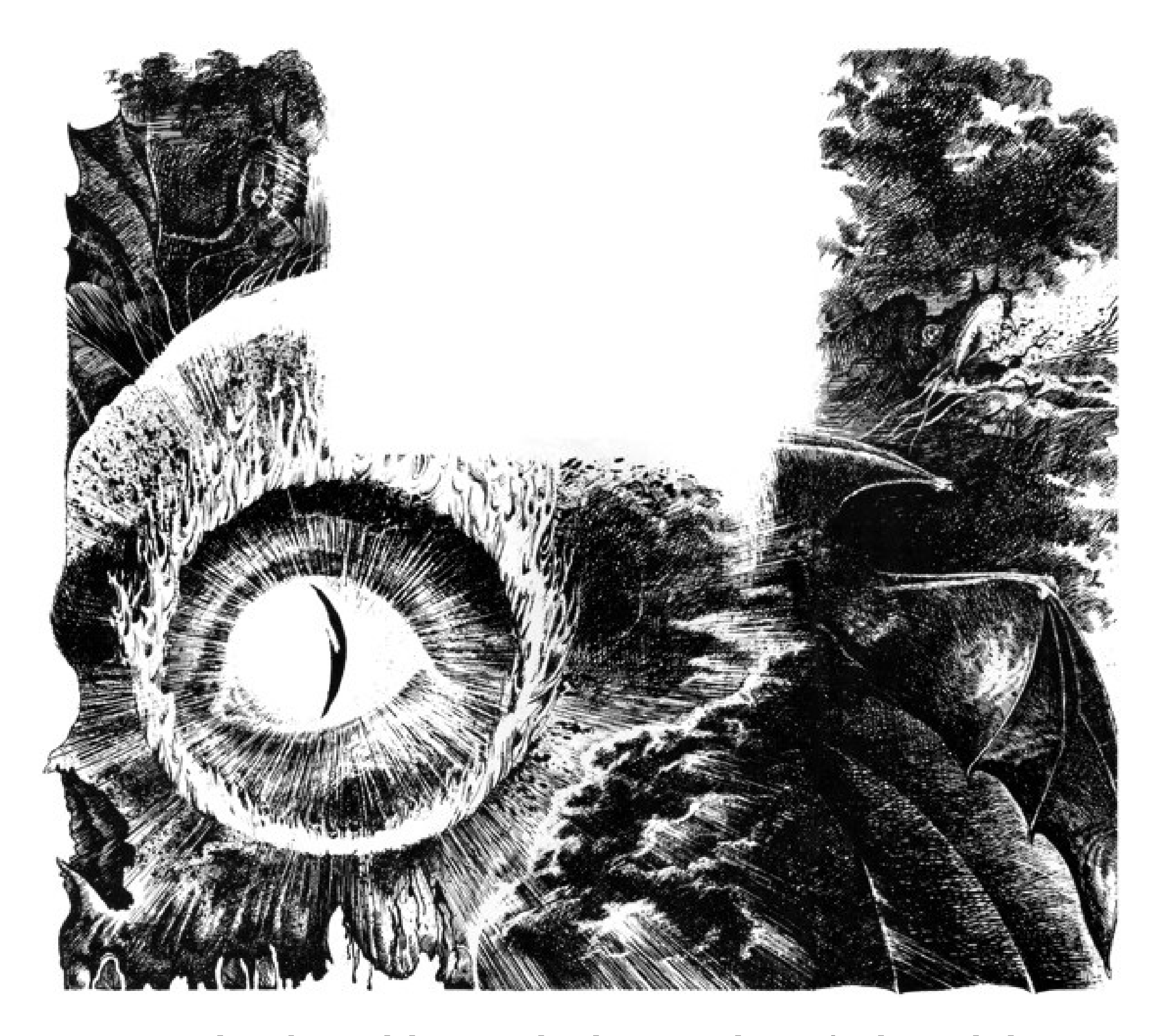
Es posible que los vampiros y licántropos de Angband fueran también maiar en sus comienzos, al igual que los balrogs. Se dice que eran espíritus malévolos que adoptaban formas horripilantes; sin embargo, ninguna narración habla de su nacimiento. El único vampiro que se menciona es Thuringwethil, «señora de la sombra», y Draugluin era amo y señor de las vastas huestes de los licántropos.

Uno de los maia destaca sobre todos los demás por su maldad, según refieren las historias de la Tierra Media. Se trata de Sauron, cuyo nombre significa «aborrecido», principal servidor y sucesor de Melkor, el Señor Oscuro, que había sido maia de Aulë el Herrero.

En las Edades de la Oscuridad, mientras Melkor gobernaba Utumno, y en las Edades de las Estrellas, mientras Melkor permanecía encadenado por los valar,

Sauron gobernó el reino de Angband. Al regreso de su amo, y durante las guerras de Beleriand, hasta que Melkor fue lanzado al vacío, Sauron fue su primer general. También era conocido como Gorthaur el Cruel, y fue el que más vivió de todos los maiar que sirvieron a Melkor. Muchas fueron las guerras y holocaustos de las Edades de las Lámparas, los Árboles, las Estrellas y el Sol a las que sobrevivió Sauron, el Señor Oscuro. Se dice que después del terror de la Primera Edad del Sol, Sauron reapareció con una bella forma y adoptó el nombre de Annatar, «señor de los dones». Pero, con el tiempo, después de convertirse en Señor de los Anillos, se reveló su espíritu maligno y la guerra volvió a invadir la Tierra Media como una negra sombra.

En la caída de Númenor, el cuerpo de Sauron fue destruido; sin embargo, su espíritu huyó a Mordor y mediante el poder del Anillo Único volvió a encarnarse, aunque ya no pudo adoptar una forma bella sino que hubo de contentarse con la de Señor Oscuro y se transformó en un temible guerrero de negra armadura, ardiente piel negra y feroces ojos. Pero también esta forma fue destruida hacia fines de la Segunda Edad, cuando cayó Mordor, siéndole arrebatado el Anillo Único. Sin embargo, tan grande era el poder del espíritu de Sauron que en la Tercera Edad volvió a encarnarse, y lo hizo en el mágico poder de un gran ojo sin párpados. Como si se tratara de los ojos de todos los grandes gatos cazadores del bosque, las montañas y las llanuras reunidos en uno solo, y con toda su maldad, se lo conocía como el Ojo, rodeado de mortíferas llamas y envuelto en oscuridad. Pero incluso esta forma dependía del poder detentado por el Anillo Único y, en la guerra que puso fin a la Tercera Edad, el Anillo fue por fin destruido. Una vez más, y definitivamente, el espíritu de Sauron desapareció en la sombra y este maia no fue visto nunca más.



MALLORN. En las riberas del Cauce de Plata, que discurría al este de las Montañas Nubladas, había una tierra boscosa en la que crecían los más hermosos árboles de la Tierra Media. Eran los *mallorn*, que tenían la corteza de plata y las flores de oro, y desde el otoño a la primavera sus hojas tenían también un tono dorado. En la Tercera Edad del Sol, esta región se llamó Bosque de Oro y Lothlórien, «tierra de la flor del sueño», y los poderes élficos la convirtieron en un enclave libre de criaturas malignas donde los árboles se multiplicaban y crecían con gran esplendor como en ningún otro lugar de Arda, con la excepción de las Tierras Imperecederas.

Allí vivían los galadrim, los elfos súbditos del rey Celeborn y la reina Galadriel. Al cobijo del ramaje de los *mallorn*, allí donde los troncos se bifurcaban, junto a la copa, los galadrim construían sus hogares, que se llamaban *telain* o *flets*. Sus reyes vivían en un gran palacio edificado en el mayor de los *mallorn*. Los galadrim eran como espíritus de los bosques y en aquel reino no estaba permitido cortar ni quemar leña. Se trataba verdaderamente de un reino de los árboles y brillaba allí un resplandor dorado de poder élfico jamás alcanzado en aquella edad.

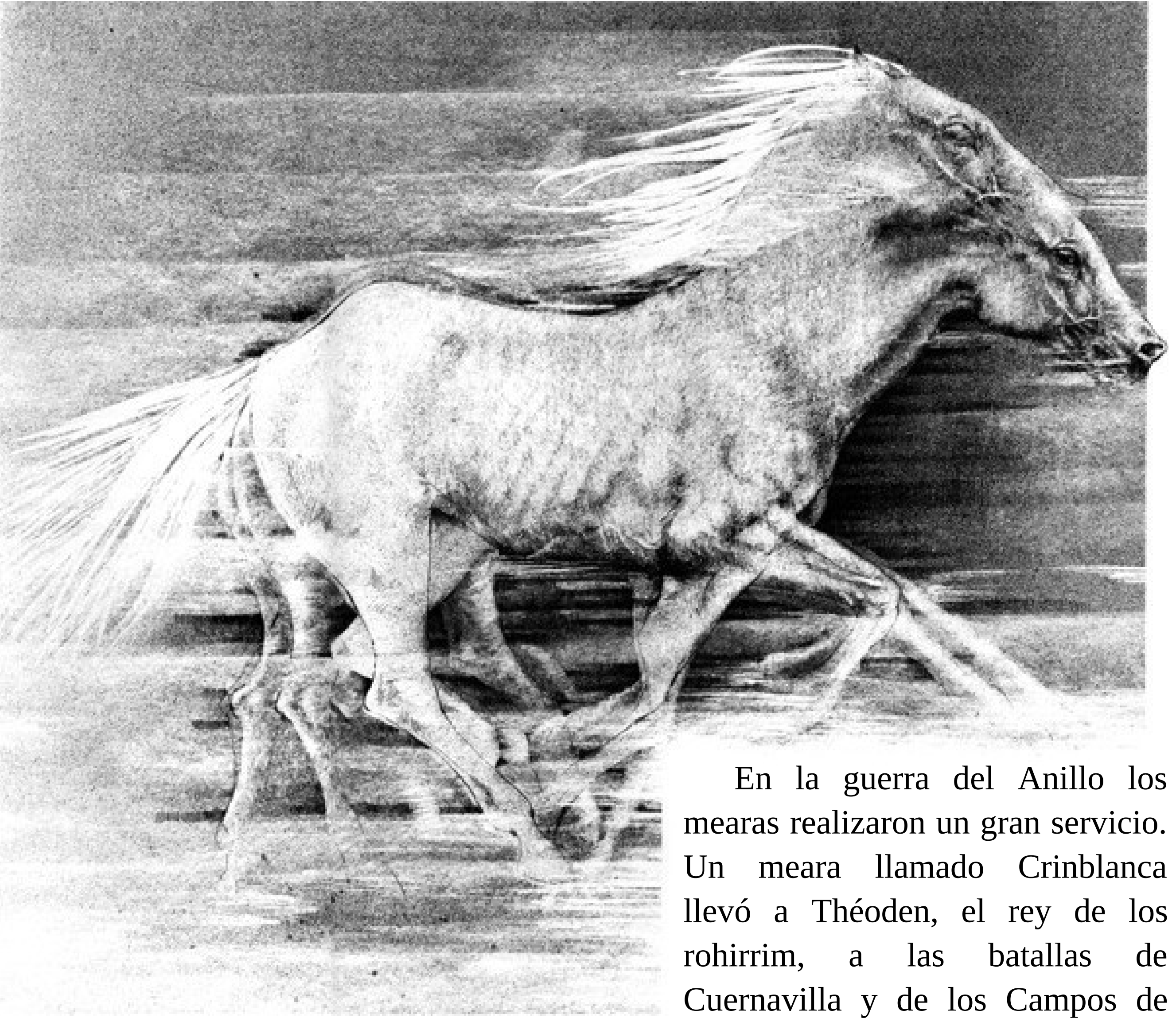
MALLOS. En los campos de Lebennin, cerca del delta del río Anduin, crecían las flores que los elfos grises llamaban *mallos*, «nieve dorada». Esas hermosas flores no se marchitaban nunca y en las canciones élficas iban siempre vinculadas a unas

campánulas doradas que atraían a los elfos hacia el mar Occidental.

MEARAS. Todos los caballos de Arda fueron creados a imagen de Nahar, el corcel de Oromë, el jinete vala. Se creía que los mearas, «príncipes de los caballos» de Rohan, eran los verdaderos descendientes de Nahar, pues tenían poderes mágicos. De pelaje blanco o gris plateado, eran veloces como el viento, incansables y sabios, y además gozaban de larga vida.

Las leyendas de los rohirrim cuentan que los hombres de Rhovanion fueron los primeros en poseer mearas. En el siglo veintiséis de la Tercera Edad del Sol, el señor de los éothéod, que se llamaba Léod, trató de domar el caballo más bello que había visto jamás su pueblo, pero el animal era salvaje y orgulloso, arrojó a Léod de sus lomos y éste murió. Así, el caballo pasó a ser conocido como Aflicción del hombre. No obstante, cuando el hijo de Léod, Eorl, se enfrentó al caballo, éste se rindió al joven señor. Eorl le puso por nombre Felaróf, padre de caballos, pues de él descendieron los mearas, que sólo se dejaban montar por reyes y príncipes de la estirpe de Eorl. Aunque no hablaban, comprendían el idioma de los hombres y no necesitaban silla ni bridas, pues obedecían las instrucciones habladas de sus amos, los rohirrim de la casa real.

Los mearas eran amados y honrados por sus amos, y el estandarte de los rohirrim incluyó siempre la bella y esbelta silueta blanca del veloz Felaróf galopando sobre un campo verde.



En la guerra del Anillo los mearas realizaron un gran servicio. Un meara llamado Crinblanca llevó a Théoden, el rey de los rohirrim, a las batallas de Cuernavilla y de los Campos de Pelennor, donde ganaron la gloria para los rohirrim, aunque al final caballo y jinete fueron muertos por el rey brujo de Morgul. Pero otro meara llevó a cabo hazañas todavía mayores en la guerra; era Sombragrís, que desobedeciendo la ley según la cual sólo reyes y príncipes podían montar los mearas, llevó sobre sus lomos al jinete blanco, el Istari Mithrandir, que también era llamado Gandalf. Sombragrís tenía el corazón fuerte y los miembros resistentes, pues no perdió la firmeza frente al terror de los Nazgûl y superó en velocidad incluso a las repulsivas bestias aladas.

MEDIANOS. Ninguna crónica cuenta cómo ni cuándo llegaron al mundo los HOBBITS, el pueblo más diminuto de la Tierra Media, pero se cree que tal vez fue en la Primera Edad del Sol, pues son parientes cercanos de los hombres. No obstante, en la época en que aparecieron éstos se estaban librando muchas guerras y luchas en las que razas y fuerzas poderosas luchaban por la supremacía, de modo que poca atención debía de merecer un pueblo tan débil, cuyos componentes eran llamados con frecuencia «Medianos» debido a que medían la mitad de la estatura normal de los hombres.

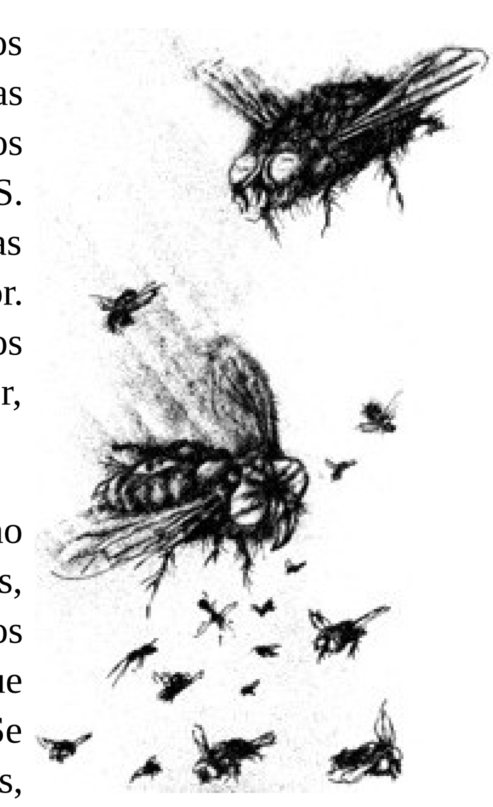
MONTARACES DE ITHILIEN. A fines del siglo veintinueve de la Tercera Edad del Sol, Túrin II, el senescal regente de Gondor, decretó que se constituyera en Ithilien del Norte una hermandad de caballeros, pues el poder de Gondor en esas tierras se estaba viendo amenazado por los enemigos de Mordor y Morgul. Así se formó el grupo denominado Montaraces de Ithilien. Estos caballeros iban vestidos de verde oscuro y luchaban con arcos, flechas y espadas. En los años anteriores a la guerra del Anillo, su capitán era Faramir, segundo hijo de Denethor, el senescal regente de Gondor. La mayor de sus moradas era el refugio de cuevas y túneles que se abría detrás de una enorme cascada desde la cual se dominaban los valles del Anduin. Este lugar se denominaba Henneth Annûn, «ventana del crepúsculo».



MONTARACES DEL NORTE. A lo largo de muchos siglos de la Tercera Edad del Sol, deambularon por las tierras de Eriador unos hombres de rostro siniestro ataviados con capas de color verde oscuro o gris y que llevaban broches de plata en forma de estrella en el hombro izquierdo. Tenían los ojos grises, iban armados con espada y lanza, y calzaban botas altas de cuero. El pueblo llano de Eriador los llamaba «Montaraces» y los creía gente extraña y hostil, pues, aunque vagaban por todo el territorio de Eriador a pie o montando extraños caballos peludos, lo hacían en silencio. Ciertamente pocos sabían quiénes eran o de dónde venían estos curtidos Montaraces. Pero, como revela el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», se trataba en realidad de los últimos nobles y caballeros del que fuera el gran reino dúnedain de Arnor, y su caudillo era el rey supremo dúnedain. En los años que precedieron y siguieron a la guerra del Anillo, se trató de Aragorn, hijo de Arathorn, que como Montaraz era conocido por el nombre de Trancos. En aquella época, un tal Halbarad, que murió en los Campos de Pelennor, era el principal lugarteniente de Aragorn entre los Montaraces, y los famosos hijos de Elrond Medio Elfo, Elladan y Elrohir, iban también en su compañía.

Finalizada la guerra, Aragorn fue coronado con el nombre de rey Elessar, señor de los reinos gemelos dúnedain de Arnor y Gondor, y los Montaraces recibieron toda suerte de honores con los más célebres hombres que reunificaron el reino.

MORIQUENDI. En el idioma quenya de los altos elfos, todos los que no se trasladaron a las Tierras Imperecederas en los tiempos de los Árboles de los valar eran llamados moriquendi, ELFOS OSCUROS. Su poder era menor que el de aquéllos que vieron las Tierras Imperecederas en la época de mayor esplendor. Entre los moriquendi se contaban: los avari, los elfos silvanos de Lothlórien y el Bosque Negro, los nandor, los laiquendi, los falathrim y los sindar.



MOSCAS DE MORDOR. Se decía que en el Reino Negro de Mordor vivían sólo orcos, trolls y hombres, todos ellos vasallos de Sauron, el Señor Oscuro. Los únicos animales de Mordor eran las moscas que chupaban sangre y que vivían en viles enjambres. Se trataba de insectos grises, marrones y negros, ruidosos, abominables y hambrientos, marcados, al igual que los orcos de aquellas tierras, con un ojo encarnado en el lomo. Con esto se demostraba que el poder del Señor Oscuro se había extendido hasta las criaturas más diminutas de su territorio.

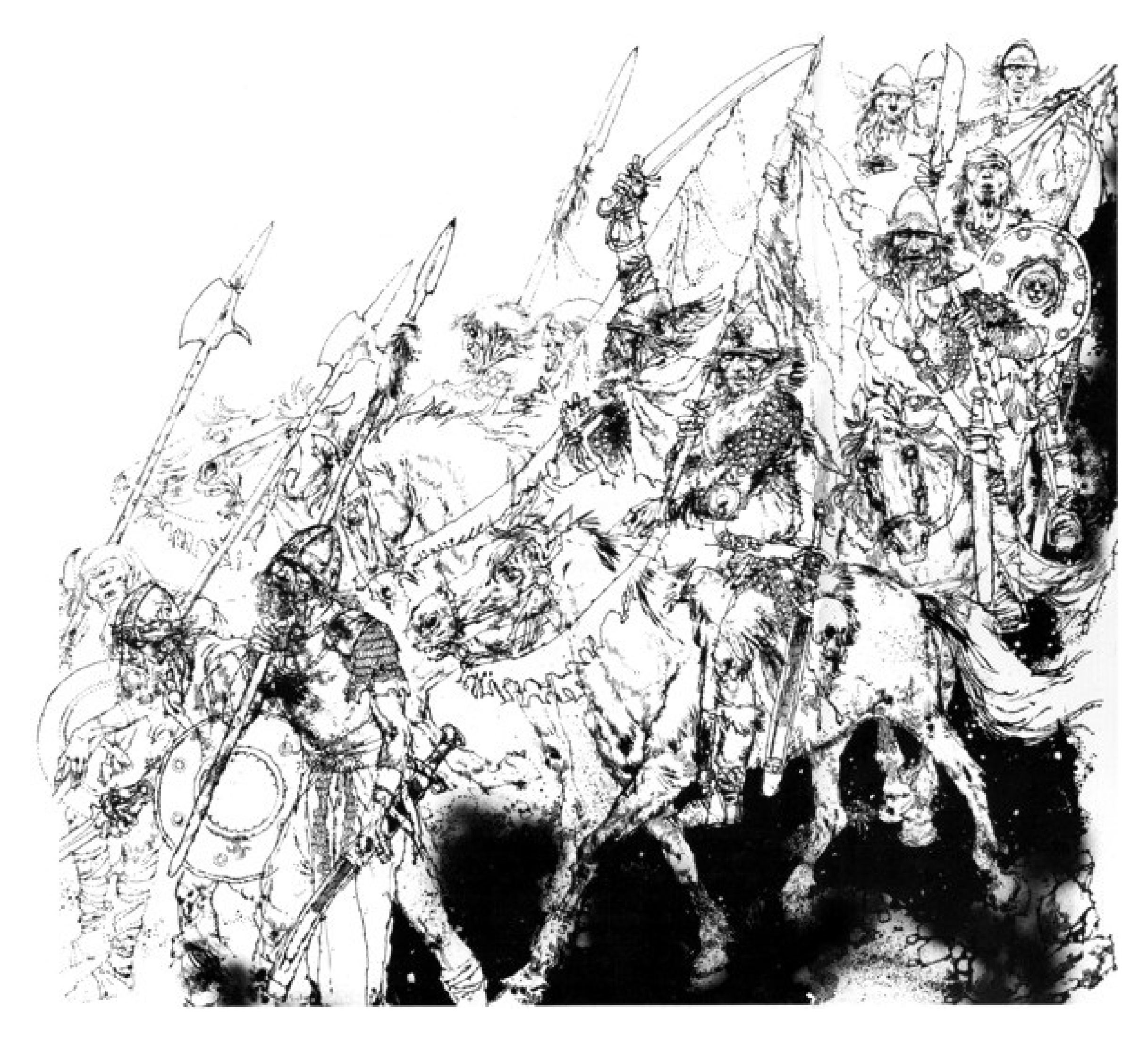


MUERTOS DEL SAGRARIO. En las Tierras Mortales de Arda había muchos espíritus que, debido a algún merecido maleficio o a algún avieso acto de hechicería, estaban ligados a Arda aun sin ser sus vasallos directos. Los tumularios y los poderosos Espectros del Anillo eran seres de esta índole; otras almas atormentadas habitaban también las Ciénagas de los Muertos, donde las inundaciones anegaron las tumbas de los hombres y elfos que habían caído en la batalla de Dagorlad, cerca de la Puerta Negra de Mordor.

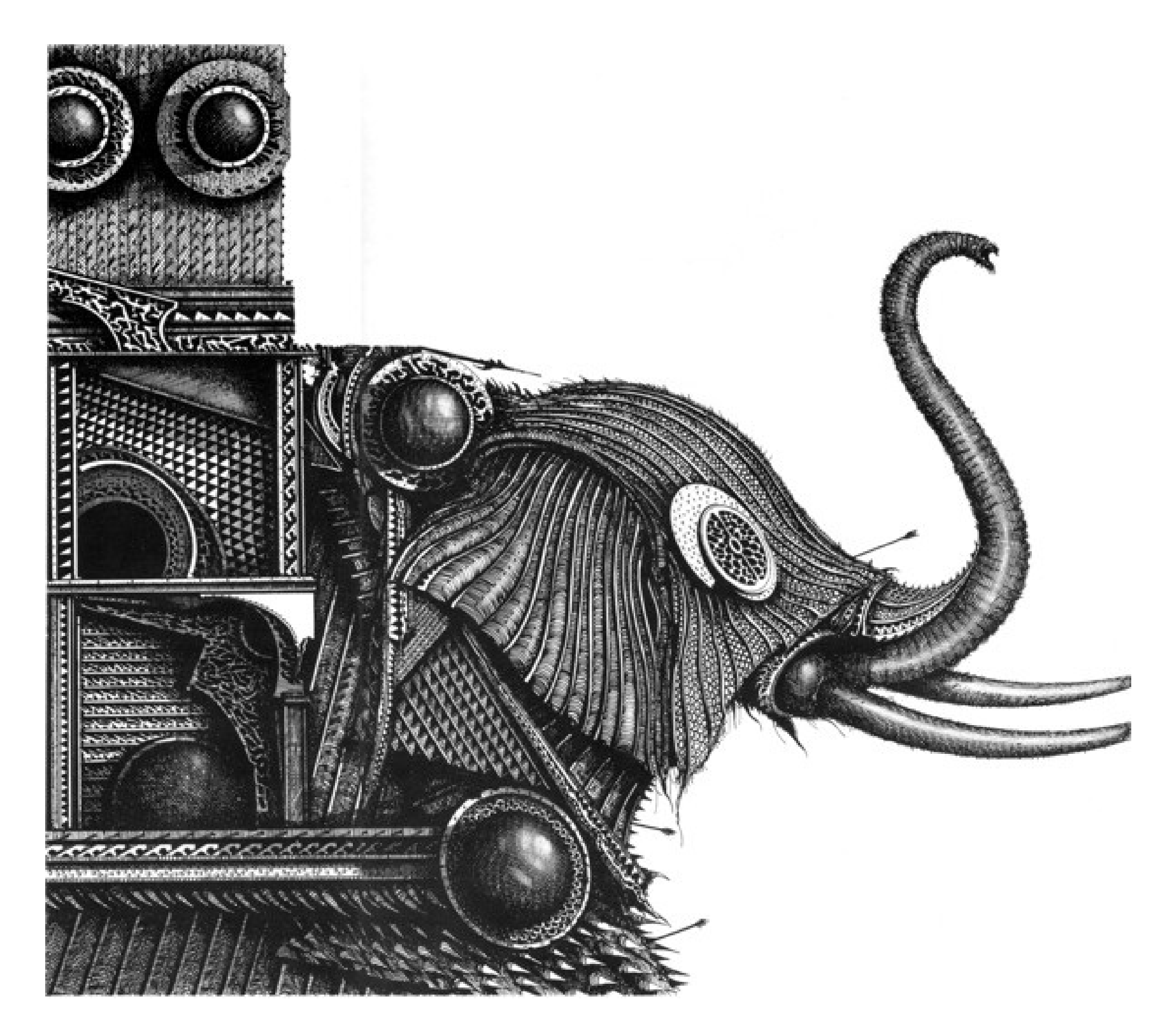
El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» habla también de los conocidos como

Muertos del Sagrario, que rondaban los laberintos de la antigua ciudadela de Rohan. En las Montañas Blancas habían sido hombres, y en la Segunda Edad del Sol juraron lealtad al rey de los dúnedain, pero, al estallar la guerra, rompieron el juramento y traicionaron a los dúnedain en favor de Sauron, el Señor Oscuro. Desde entonces, todos los guerreros de las Montañas Blancas quedaron marcados y se convirtieron en fantasmas errantes que no hallaban descanso.

Durante la Tercera Edad del Sol, estos fantasmas frecuentaron los Senderos de los Muertos, que discurrían por encima del imponente Baluarte del Sagrario, y todo el que penetraba en los corredores se volvía loco de miedo y se perdía. Pero en los últimos años de aquella edad llegó, procedente de las tierras vírgenes del norte, el hombre capaz de dominarlos. Era Aragorn, hijo de Arathorn, heredero legítimo del rey de los dúnedain, que instó a los Muertos a cumplir el juramento que habían roto hacía tiempo. Y así se hicieron visibles en forma de pálidos jinetes que montaban pálidos caballos y que constituyeron un fiero batallón de intrépidos hombres. Cabalgaron con Aragorn hasta Pelargir y se enfrentaron a los corsarios de Umbar en la tierra y en el mar, los aplastaron y los obligaron a huir aterrorizados. Así, los Muertos del Sagrario consiguieron la victoria total para Aragorn y gracias a este acto quedaron redimidos. Sus almas fueron liberadas y, ante los ojos de los asombrados hombres vivientes, la enorme forma del pálido ejército se desvaneció como la neblina barrida por el viento del amanecer.



MÛMAKIL. En la Tercera Edad del Sol vivían en las tierras meridionales de Harad unas bestias de enorme volumen que, según se cree, eran antepasados de las criaturas que los hombres llaman ahora elefantes. Sin embargo, se dice que los elefantes que habitan actualmente el mundo son mucho más pequeños y de menor fuerza que los mûmakil.



En los años de la guerra del Anillo, los feroces guerreros de Harad se trasladaron hacia las tierras septentrionales de Gondor respondiendo al llamamiento de Sauron, y junto con sus ejércitos llevaron a los grandes mûmakil, a los que usaban como animales de guerra enjaezados con arreos de combate: banderas rojas, correas y tachones de oro y bronce; sobre el lomo transportaban grandes torres desde las cuales disparaban los arqueros y lanceros. Estos animales tenían por naturaleza un temperamento belicoso y bajo sus pies caían aplastados numerosos enemigos. Con la trompa derribaban a muchos contrarios y sus colmillos se teñían con la sangre de sus oponentes. Los jinetes no podían hacerles frente, pues los caballos se negaban a acercarse a los mûmakil; lo mismo ocurría con la infantería, que podía ser atacada desde arriba o incluso aplastada. En la guerra eran como torres imposibles de capturar. Ante ellos, todas las defensas se rendían y los ejércitos se daban a la fuga.

Estas bestias de gruesa piel eran casi invulnerables a las flechas. Sólo en un punto del cuerpo, los ojos, podían ser dañados, cegados o incluso muertos, por saetas lanzadas con gran fuerza. Si perdían la visión, el dolor los hacía montar en cólera y destruían a amos y enemigos por igual.

MURCIÉLAGOS. Una de las muchas especies de seres que crió en la penumbra Melkor, a partir de las aves y animales de la Tierra Media, era la de los murciélagos

que chupaban sangre. Ninguna crónica explica si procedían de un ave o de una bestia, pero fueron siempre siervos del mal. Las inclinaciones y costumbres de los murciélagos obedecían a los propósitos más abyectos, y hay narraciones que atestiguan que incluso los más perversos siervos de Melkor adoptaron la forma del murciélago cuando tuvieron necesidad de ello. Así se encarnó Thuringwethil el Vampiro, «mujer de sombra secreta», y hasta el propio Sauron se transformó en un enorme murciélago de amplias alas cuando huyó tras la caída de Tol-in-Gaurhoth. El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» cuenta que, en la batalla de los Cinco Ejércitos, librada en la Tercera Edad del Sol, negras nubes de murciélagos avanzaron junto a las legiones de orcos y lobos para enfrentarse a los hombres, los elfos y los enanos.



NANDOR. Los elfos que emprendieron el Gran Viaje en busca de las Tierras Imperecederas, pertenecían a tres clanes. El tercero era el de los teleri, cuya travesía fue más lenta debido a que eran los más numerosos; sólo los que no pudieron o no quisieron terminar el viaje aventajaban ya en número a los otros dos clanes. La primera separación tuvo lugar cuando los teleri se detuvieron ante el Gran Río Anduin y al mirar al otro lado vieron las Montañas Nubladas. Esta imponente barrera aterrorizó a los elfos y, en lugar de emprender la travesía de la cordillera, Lenwë, uno de los señores de los teleri, condujo a sus seguidores por otros derroteros. Se dirigieron al sur siguiendo el curso del río y vivieron en lugares desconocidos para sus congéneres, que les pusieron por nombre nandor, «los que se volvieron». Se convirtieron en un pueblo errante de los bosques, y su habilidad para sobrevivir en este terreno y para trabajar los materiales que les proporcionaba, así como su conocimiento de los *kelvar* y *olvar* de la Tierra Media, no tenían igual. Cazaban con arco y disponían de armas fabricadas con ciertos metales vulgares, pero no sabían forjar instrumentos de acero con los que enfrentarse a las criaturas malignas que en épocas posteriores llegaron allí procedentes del norte.

Durante más de dos Edades de la Luz de las Estrellas los nandor vivieron en armonía errando por los valles del Anduin. Algunos atravesaron las Montañas Blancas y llegaron a Eriador, donde se hicieron más sabios en lo referente a bosques y aguas, pero seguían sin estar preparados para hacer frente a las criaturas malignas que los atacaban y su número comenzó a descender. Muchos murieron a manos de orcos con calzado de acero, de trolls de piedra y de lobos hambrientos.

Otra buena parte de los nandor se ocultaba como podía de la amenaza latente recurriendo a sus conocimientos del bosque. No obstante, Denethor, hijo del rey Lenwë, reunió a numerosos nandor y volvió a emprender la marcha hacia el oeste paralizada durante tan largo tiempo, para lo cual buscó toda la ayuda que pudo obtener, pues habían llegado a sus oídos noticias del poder de los sindar, encabezados por el que había sido rey de todos los teleri, Elwë Singollo, llamado ahora Thingol. Denethor atravesó las Montañas Azules y penetró en Beleriand junto con un gran número de nandor que pasaron nuevamente a depender de la soberanía de su legítimo rey. Los sindar los recibieron con agrado, los protegieron, les enseñaron algunas de

las artes de la guerra y les cedieron Ossiriand, la «tierra de los siete ríos», para que fuera su reino. Dejaron entonces de llamarse nandor para ser conocidos como laiquendi o elfos verdes, por su amor a los bosques y por su costumbre de vestirse de ese color a fin de confundirse con el terreno y no ser descubiertos por el enemigo. Así pues, en la edad anterior a la salida del Sol vivieron felices junto a los ríos y en los bosques de Ossiriand, donde los dulces cantos de los laiquendi rivalizaban con las melodías de los ruiseñores.

NAUGRIM. Durante las Edades de las Estrellas que se sucedieron antes de que el reino de los elfos grises alcanzara todo su esplendor, una raza de ENANOS de luengas barbas equipados con armas de acero atravesó las Montañas Azules y llegó a Beleriand. A los elfos grises les parecieron toscos y poco agraciados y los llamaron naugrim, «pueblo menguado». Pero los naugrim no venían con ánimo de guerrear, sino de vender y cambiar mercancías, y gracias a este comercio ambas razas prosperaron. Sin embargo, aunque los naugrim vivían en productiva paz con los elfos, no los unía más que una inestable alianza y una débil amistad.

NAZGÛL. En el siglo veintitrés de la Segunda Edad del Sol aparecieron en la Tierra Media nueve poderosos espectros que en la lengua negra de los orcos se llamaron Nazgûl, que quiere decir «Espectros del Anillo». De todos los perversos siervos y generales de Sauron, el Señor del Anillo, estos Nazgûl demostraron ser los más destacados.

Se dice que, entre los hombres, los Nazgûl habían sido poderosos reyes y hechiceros, y que Sauron les entregó un Anillo del Poder a cada uno, nueve de los mágicos diecinueve anillos que forjaron Celebrimbor y los herreros elfos de Eregion para Sauron. Durante muchos siglos estos hombres usaron los anillos para satisfacer sus propios deseos, pero todos ellos estaban supeditados al Anillo Único fabricado por Sauron. Aunque estos hombres elegidos vivieron, gracias al poder de los anillos, mucho más tiempo que los mortales corrientes, sus formas se fueron borrando. En el siglo veintitrés eran ya sólo unos espectros y su única preocupación era servir a Sauron, el Señor del Anillo. En cumplimiento de este cometido, recorrieron el mundo perpetrando actos atroces. Se cubrían mediante grandes capas negras con capucha, cotas de malla y cascos de plata; sin embargo, debajo llevaban las mortajas grises de los muertos y sus cuerpos eran invisibles. Todo aquél que les mirara el rostro caía presa del horror, pues parecía que nada sostuviera el casco y la capucha. No obstante, a veces, donde deberían estar los rostros aparecía el resplandor de dos ojos hipnóticos o, en momentos de furia, una roja llama infernal.

Las armas de los Nazgûl eran numerosas: llevaban espadas de acero y fuego, mazas negras y dagas de hojas mágicas envenenadas. Usaban conjuros y destellos mágicos, y la maldición de su negro aliento era como una plaga de desesperación que

helaba los corazones de sus adversarios. Los hombres mortales no podían tocarlos, pues las armas no los dañaban a no ser que estuvieran reforzadas por un hechizo élfico; cualquier espada que los alcanzara se consumía y desaparecía.



Así, durante un milenio de la Segunda Edad del Sol, los Nazgûl, montando nueve caballos negros, atravesaron la Tierra Media como una terrorífica pesadilla. Durante todo ese tiempo su destino estuvo unido al del propio Sauron, Señor del Anillo, y no perecieron hasta que, al final de esa edad, cayó Mordor, el reino de Sauron, y la Última Alianza de elfos y hombres, que había durado siete años, rompió el sitio de Barad-dûr. Isildur, el rey dúnedain de Gondor, cortó el Anillo Único de la mano de Sauron, y los Nazgûl fueron arrojados a las sombras y a los eriales del este del mundo, donde vagaron desprovistos de forma y de poder.

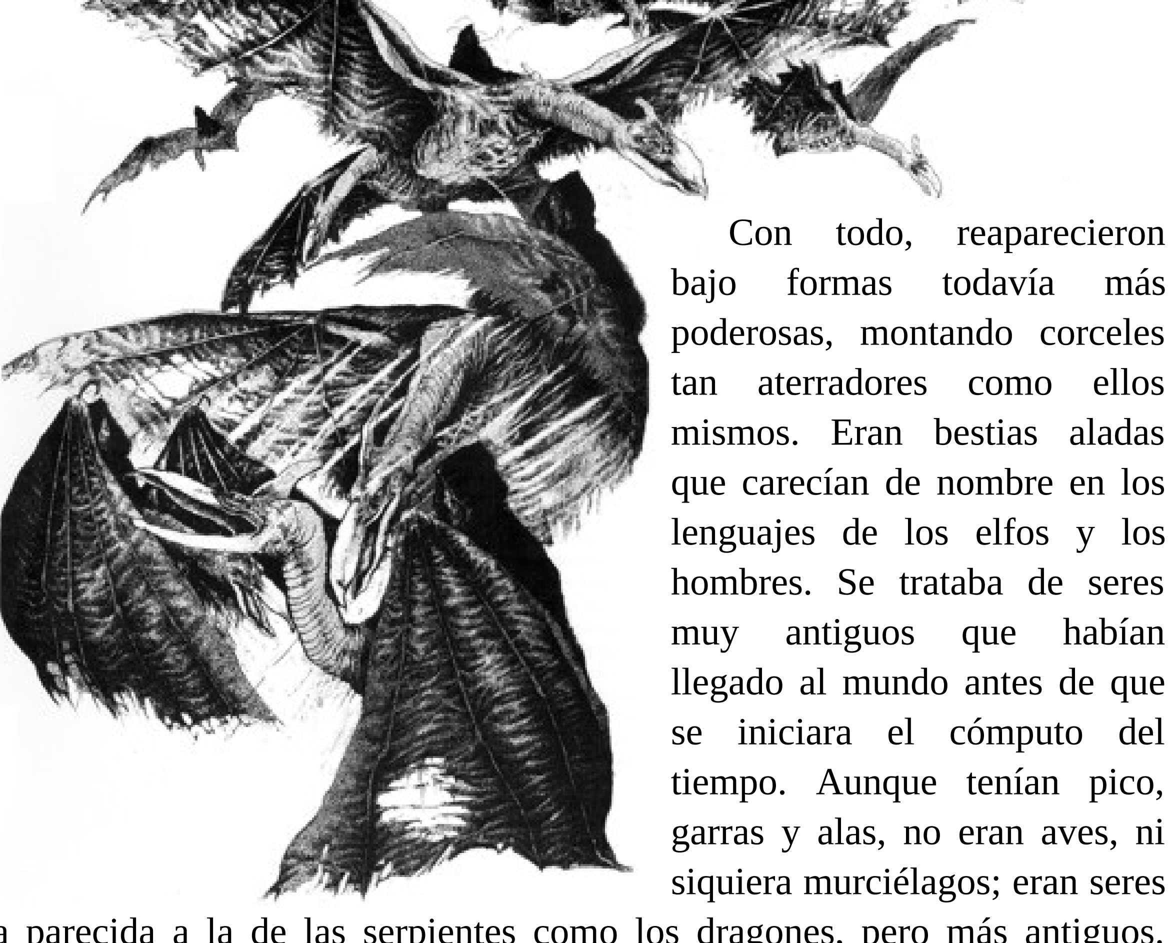
Así pues, los Nazgûl permanecieron trece siglos de la Tercera Edad del Sol sin forma y sin poder. Sin embargo, el Anillo Único no había sido destruido y Sauron pudo volver a encarnarse. En el siglo catorce, convocó nuevamente a sus vasallos, los Nazgûl, para que salieran de las sombras. Los nueve Jinetes Negros aparecieron en el este y el más poderoso de ellos se dirigió al norte de Eriador, donde fundó el reino de Angmar y construyó una gran ciudadela en Carn Dûm. Llamó entonces a las legiones de orcos y a los hombres de las colinas de las Landas de Etten, y la guerra azotó

Eriador durante más de seis siglos seguidos. Este señor Nazgûl, que en aquella época era conocido como rey brujo de Angmar, se enfrentó sin descanso a los dúnedain de Arnor, extendiendo la desolación desde Carn Dûm. Una a una fueron cayendo las grandes provincias y ciudades, hasta que en 1974 las hordas bárbaras sometieron a las últimas, la provincia de Arthedain y la ciudad de Fornost. No obstante, el dominio del reino dúnedain del norte por parte del rey brujo fue breve, pues en 1975 su ejército fue derrotado y exterminado por los señores elfos Círdan y Glorfindel, acompañados de Eärnur, rey de Gondor, en la batalla de Fornost. Pero, aun así, el rey brujo y su amo Sauron lo consideraron una gran hazaña, pues poco les preocupaban las muertes de orcos y hombres de las colinas, y la destrucción del poder y del reino de los dúnedain del norte constituía en sí misma una gran victoria para los Poderes Oscuros.

El rey brujo de Angmar, que ostentaba el título de Alto Nazgûl, abandonó las desoladas tierras de Eriador y regresó a Mordor. Aunque Sauron todavía seguía oculto en Dol Guldur, rodeado de la oscuridad del Bosque Negro, en Mordor estaban los otros ocho Nazgûl, que habían llegado en secreto tres siglos antes. Durante todo aquel tiempo habían tratado de reconstruir el maligno poder de esa tierra y habían reunido a su alrededor numerosas hordas de orcos. En el año 2000, salieron de Mordor los nueve Nazgûl dispuestos a enfrentarse a los dúnedain del Sur en Gondor, y dos años después cayó la ciudadela oriental, Minas Ithil, «Torre de la Luna». Los Nazgûl se apoderaron de ella y le pusieron por nombre Minas Morgul, «Torre de los Espectros Negros», aunque a veces se la llamaba Torre de la Hechicería o Ciudad Muerta. El Alto Nazgûl, o rey brujo de Angmar, pasó a llamarse señor de Morgul y a tocarse con una corona de acero. Fue él quien mató a Eärnur, el último rey de Gondor, y durante mil años se enfrentó a los hombres de Gondor tanto mediante la hechicería como con la fuerza de su ejército, minando así su poder y sus tierras.

No obstante, no fue hasta el año 2951 cuando Sauron, el Señor Oscuro, volvió a Mordor. Se dice que temía reaparecer antes por si alguien estaba en posesión del Anillo Único, que podía destruirlo. Y hasta transcurrido cierto tiempo ni siquiera los más sabios de los hombres supieron que estaba al mando de los espectros de Morgul, ni que éstos eran los mismos Nazgûl de la Segunda Edad.

En el año 3018 de la Tercera Edad estalló la guerra del Anillo, pues en ese año Sauron se enteró de dónde se hallaba el Anillo Único y tal era su ansia de poseerlo que envió a los nueve Nazgûl a buscarlo. Sin embargo, no pudieron conducir su misión a buen puerto. Cuando llegaron a la frontera de Rivendel, los nueve jinetes fueron derribados en el vado de Bruinen y arrastrados por los poderes malignos que gobernaban el río.



Con todo, reaparecieron bajo formas todavía más poderosas, montando corceles tan aterradores como ellos mismos. Eran bestias aladas que carecían de nombre en los lenguajes de los elfos y los hombres. Se trataba de seres muy antiguos que habían llegado al mundo antes de que se iniciara el cómputo del tiempo. Aunque tenían pico, garras y alas, no eran aves, ni siquiera murciélagos; eran seres con forma parecida a la de las serpientes como los dragones, pero más antiguos. Habían sido creados por Melkor, el amo de Sauron, en las repugnantes mazmorras de Utumno, donde habían proliferado serpientes, kraken y otras viles criaturas. Las bestias aladas se alimentaban de la carne de los orcos y podían alcanzar un tamaño superior al de cualquier criatura voladora. Transportaban a los Nazgûl a gran altura y a la velocidad del viento. Pese a su fuerza y ferocidad, en la guerra del Anillo los Nazgûl corrieron un gran peligro, pues el Anillo Único estaba en manos de sus enemigos. La doncella Éowyn de Rohan y el guerrero hobbit Meriadoc Brandigamo dieron muerte al señor de Morgul, que no podía sucumbir a manos de ningún hombre, en la batalla de los Campos de Pelennor. Aunque todavía quedaban ocho de los nueve Nazgûl, también éstos fueron pronto destruidos; mientras se erguían para hacer frente al enemigo en la Puerta Negra de Morannon, cundió la alarma en el interior del propio Mordor. Sauron ordenó a los Nazgûl que se dirigieran rápidamente a Orodruin, la Montaña de Fuego, llamada también Monte del Destino, pues allí estaba el hobbit Frodo Bolsón con el Anillo Regente. Montando las bestias aladas, los Nazgül salieron veloces como el viento del norte; sin embargo, todo fue en vano, pues el Anillo cayó al Fuego del Destino y se fundió. En ese momento, Sauron y todo su aterrador mundo quedaron destruidos. Mientras la Puerta Negra se derrumbaba, la Torre Oscura de Barad-dûr también se vino abajo, y en pleno vuelo los poderosos

Nazgûl cayeron dando alaridos y envueltos en las llamas que acabaron con ellos para siempre.

NELDORETH. Entre los más preciados árboles de la Tierra Media se encontraban los que los elfos llamaban *neldoreth* pero los hombres conocían como hayas. Según las leyendas de la perdida Beleriand, en las grandes estancias de Menegroth, llamadas las Mil Cavernas, había columnas talladas que reproducían las hayas del gran Taur-na-Neldor, el bosque de *neldoreth*, considerado el más bello de Beleriand. Los elfos amaban a los *neldoreth* por ser similares al Árbol dorado de los valar, llamado Laurelin, que en otros tiempos había iluminado el Reino Bendecido con su luz áurea.

El haya de tres troncos de Doriath denominada Hírilorn era la más resistente de los *neldoreth* que crecieron en la Tierra Media, y en ella se construyó la casa guardada de Lúthien, tal como se relata en la búsqueda del Silmaril.

NIMBRETHIL. En la perdida Beleriand crecían muchos abedules blancos que se denominaban *nimbrethil* en la lengua de los elfos grises. *Vingilot*, el gran navío en el que navegó Eärendil el Marinero por Belegaer, el mar Occidental, hasta las Tierras Imperecederas, estaba construido con madera de estos enormes árboles.

NIPHREDIL. A fines de la Primera Edad del Encadenamiento de Melkor, estando la Tierra iluminada por las estrellas, nació de Melian la Maia y Thingol, rey de los sindar, la más hermosa niña que ha venido jamás al mundo. Vio la luz en los bosques de *neldoreth* de Beleriand, y le pusieron por nombre Lúthien. En ese momento apareció también en el bosque la flor blanca llamada *niphredil* para dar la bienvenida a la bella Lúthien. Se decía que esa flor era una estrella de la Tierra, al igual que el único fruto de la unión de un eldar y una maia. Aunque transcurrieron muchas Edades del Sol y de las Estrellas, y Lúthien, junto con su galán, Beren, desaparecieron de las Esferas del Mundo, la flor estrella *niphredil* permaneció como recuerdo de la más bella criatura de todos los tiempos.

En la Tercera Edad del Sol, la blanca flor todavía crecía en el Bosque de Oro de Lothlórien, donde medraba entremezclada con la flor dorada *elanor*. En la Cuarta Edad del Sol, llegó al bosque la más hermosa doncella elfa de esa época. Era Arwen Undómiel, que compartió con Lúthien el mismo trágico amor por un mortal; y en aquel bosque Arwen se comprometió a casarse con Aragorn, el dúnedain. Años después, en ese mismo lugar, decidió morir sobre un lecho de estas flores blancas y doradas.

NIQUE-BRIQUES. En los hediondos pantanos de Moscagua, situados al norte de Eriador, vivían grandes cantidades de insectos chupadores de sangre. Entre ellos se encontraban unas ruidosas criaturas emparentadas con los grillos que los hobbits

llamaban «nique-briques». Los repetitivos ruiditos que emitían, «nic-bric, nic-bric», casi volvían locos a los viajeros que atravesaban aquellas ciénagas.

NOEGYTH NIBIN. Las antiguas leyendas del reino perdido de Beleriand hablan de una raza que los elfos grises llamaban noegyth nibin. Eran un pueblo pequeño, incluso más pequeño que los enanos, de los cuales descendían. Los hombres los llamaban ENANOS MEZQUINOS, y en la Primera Edad del Sol, Húrin dio muerte de una forma sangrienta a Mîm, el último de esa raza en decadencia.

NOLDOR. Eran los noldor los más poderosos elfos que habitaron la Tierra Media, así como los más famosos, gracias a las canciones y relatos que han llegado a oídos de los hombres, pues fueron los forjadores de las grandes joyas llamadas Silmarils, lo mismo que de los Anillos del Poder. Las más cruentas guerras de que han tenido noticia elfos y hombres se libraron por culpa de estas valiosas piezas.

De los eldar que llegaron a las Tierras Imperecederas, los noldor constituían el segundo clan. La palabra noldor significa «conocimiento», pues eran los elfos que más se esforzaron por adquirirlo. En los años de los Árboles de los valar, su rey era Finwë, y en aquella época, grande era la alegría que experimentaban al recibir las enseñanzas de sus instructores, los valar y los maiar. Bajo aquella eterna luz dorada y plateada, los noldor se hicieron fuertes y nobles. Tirion, su ciudad, erigida sobre la colina de Tuna, desde la cual se dominaba el mar iluminado por las estrellas, era bella y poderosa, pues estaba construida en el Paso de la Luz llamado Calacirya, el único existente en las vastas montañas Pelóri, que circundaban las tierras de Eldamar y Valinor. Por esta hendidura penetraba la luz de los Árboles y alumbraba la parte oeste de la ciudad, mientras que en el este, la Túna sombría, los elfos podían contemplar las estrellas que brillaban sobre los Mares Sombríos.



Así, los noldor se convirtieron en un pueblo sabio que destacaba especialmente en las artes de Aulë, Hacedor de Montañas. Esculpieron las grandes torres de Eldamar en la roca y tallaron muchos objetos bellos con una piedra blanca y radiante. Ellos fueron también los primeros en extraer las gemas del interior de las montañas, repartiéndolas con generosidad, de modo que las mansiones de los elfos y los valar resplandecían con los

tesoros de los noldor, y se dice que incluso las playas y estanques de Eldamar brillaban con aquellas piedras preciosas diseminadas por todas partes.



Del rey de los noldor y su reina, Míriel, nació un hijo llamado Curufinwë, conocido como Fëanor, que quiere decir «espíritu de fuego». De todos los artesanos que aprendieron las artes de Aulë, Fëanor fue el más destacado. Ni siquiera entre los maiar había nadie que lo superara; fue el primero en convertir las gemas élficas en más brillantes y mágicas que las piedras de la Tierra. Aparentemente eran pálidas, pero colocadas bajo las estrellas resultaban comparables a los ojos de los elfos, pues hacían suya la luz de aquéllas y resplandecían con un brillo azulado. Fëanor fabricó también otros cristales llamados *palantiri*, «piedras que ven», las piedras mágicas que, mucho tiempo después, los elfos de Avallónë regalaron a los dúnedain. Pero la mayor obra de Fëanor fueron las tres fabulosas gemas que capturaron la luz de los Árboles de los valar. Eran las joyas más bellas que ha visto jamás el mundo, pues emitían una viva luz. Sin embargo, tal como se narra en el «Quenta Silmarillion» y el «Noldolantë», las grandes ambiciones de Fëanor, junto con las viles acciones de Melkor, condujeron a la mayor derrota sufrida jamás por los pueblos élficos. Pues apareció Melkor y con la araña Ungoliant destruyó los Árboles de los valar, dio muerte a Finwë y se llevó los Silmarils. Fëanor hizo un juramento de venganza que acabó siendo una maldición eterna para su pueblo. Enfurecido, siguió a Melkor, a quien llamó Morgoth, el «enemigo oscuro del mundo», hasta la Tierra Media. Así se inició la guerra de las Joyas y las guerras de Beleriand, que se libraron mientras duró la Primera Edad del Sol.



Durante esa edad de contiendas, los noldor concedieron asimismo grandes beneficios a la Tierra Media y fundaron los reinos noldor de Hithlum, Dor-lómin, Nevrast, Mithrim, Dorthonion, Himlad, Thargelion y Beleriand Oriental. Los más hermosos eran los dos reinos ocultos: Gondolin, que estaba gobernado por Turgon, y Nargothrond, regido por Finrod Felagund.

Fëanor murió en la guerra de las Joyas, lo mismo que sus siete hijos: Amras, Amrod, Caranthir, Celegorm, Curufin, Maedhros y Maglor. Morgoth dio muerte también a su hermano Fingolfin y a los hijos de éste: Fingon, Turgon y Aredhel. Y aunque Finarfin, el otro hermano (y tercer hijo de Finwë), se había quedado en las Tierras Imperecederas, donde gobernaba al resto de los noldor desde Tirion, sus cuatro hijos —Aegnor, Angrod, Finrod Felagund y Orodreth— se fueron a la Tierra Media y perecieron uno tras otro. Así pues, de todos los señores noldor y sus hijos, sólo la hija de Finarfin, Galadriel, sobrevivió en la Tierra Media.



A lo largo de la Primera Edad, Morgoth y sus vasallos destruyeron todos los reinos noldorin. En aquella época había en Beleriand muchos otros pueblos cuyo destino estaba en parte vinculado al de los noldor. A causa de las guerras, fueron destruidos los reinos de los elfos grises, que también eran conocidos como sindar, lo mismo que los reinos de los enanos de Nogrod y Belegost, y la mayoría de los reinos de las tres Casas de los edain.

Pero, finalmente, los valar y los maiar salieron de las Tierras Imperecederas para enfrentarse a Morgoth. Así tuvo lugar la Gran Batalla y la guerra de la Cólera. Angband cayó ante esta poderosa fuerza y Morgoth se precipitó para siempre en el Vacío Eterno. Sin embargo, la lucha alcanzó tales dimensiones que Beleriand quedó arrasada y la mayor parte del territorio fue tragada por el mar.

Pocas de las estirpes reales de los noldor que sobrevivieron a la guerra de las Joyas podían afirmar ser sus descendientes directas. Así, Gil-galad, hijo de Fingon, hijo de Fingolfin, fundó el último alto reino noldor en las Tierras Mortales. Lindon, la última parte de Beleriand que quedó después de la Gran Batalla, fue su territorio. Con Gil-galad vivía Celebrimbor, hijo de Curufin y único príncipe de la casa de Fëanor que llegó a la Segunda Edad. Galadriel, hija de Finarfin, Elrond y Elros, los medio elfos, y numerosos señores sindar se trasladaron también allí, lo mismo que Círdan de

los falathrim, los laiquendi y los edain (los hombres leales a los elfos durante las guerras).

En aquella época muchos elfos se embarcaron en los Puertos Grises y navegaron hasta Tol Eressëa, isla de la bahía de Eldamar, en las Tierras Imperecederas, donde construyeron la ciudad de Avallónë. Los edain también recibieron una hermosa isla en el mar Occidental llamada Númenórë y abandonaron sus territorios de la Tierra Media.

Sin embargo, todos los noldor de sangre real se quedaron. Gil-galad gobernó Lindon, y Círdan custodió los Puertos Grises. Pero se dice que en el año 750 de la Segunda Edad, Celebrimbor abandonó Lindon y fundó un reino al pie de las Montañas Nubladas, en la tierra de Eregion, cerca de Khazad-dûm, el reino de los enanos. Los elfos súbditos de Celebrimbor se llamaron gwaith-i-mírdain, «pueblo de los orfebres», y herreros elfos en las leyendas de tiempos posteriores. Fue allí donde, mediante una sutil estratagema de Sauron, se forjaron los Anillos del Poder. Su hacedor fue Celebrimbor, nieto de Fëanor, el creador de los Silmarils, y así se forjó la segunda gran obra de los noldor, que originó otro ciclo de cruentas guerras, pues en esa época fabricó Sauron el Anillo Único, cuyo poder era mayor al de todas las demás obras de los noldor. Enfurecidos y atemorizados, los elfos se alzaron y estalló la guerra de Sauron y los Elfos. En ella murieron Celebrimbor y la mayoría de los gwaith-i-mírdain; Eregion quedó desolada y, aunque Elrond Medio Elfo llegó en su auxilio con un ejército, lo único que pudo hacer fue rescatar a los pocos que quedaban y buscar refugio en Imladris, llamado Rivendel por los hombres, que se convirtió en la única plaza fuerte de los noldor entre las Montañas Azules y las Nubladas.

En esa época la propia Lindon estaba en peligro, pero los descendientes de los edain, los númenóreanos, se presentaron con su inmensa flota y expulsaron a Sauron hacia el este. Posteriormente regresaron y capturaron al Señor Oscuro, pero no lo destruyeron. Lo hicieron prisionero y ello fue la causa de su caída, pues los enfrentó a los valar y el mar se los tragó por su insensatez.

Así regresó Sauron a la Tierra Media, donde sólo quedaban los reinos noldorin de Lindon y Rivendel, aunque se habían fundado los reinos del Gran Bosque Verde y Lothlórien, formados por nobles noldorin y sindarin y súbditos silvanos. Pero con el regreso de Sauron volvió a estallar la guerra. Se firmó entonces la Última Alianza de elfos y hombres, y en esa guerra, que puso fin a la Segunda Edad, murieron Gil-galad y el rey de los dúnedain a manos de Sauron, aunque éste fue a su vez destruido junto con todo el reino de Mordor.

A partir de entonces los elfos noldorin de la Tierra Media se quedaron sin rey, pero los reinos siguieron existiendo. Círdan se convirtió en señor de Lindon y los Puertos Grises, mientras que Elrond continuó gobernando Rivendel. Durante la

Tercera Edad, Lothlórien aventajaba en belleza a todos los demás reinos, y su reina, Galadriel, era la más noble noldor que quedaba con vida en la Tierra Media. Aunque pocos noldor habitaban en el Bosque de Oro entre los llamados galadrim, éste era el reino más próspero y semejante a los noldorin de antaño.

Tal como se cuenta en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», cuando a fines de la Tercera Edad fue destruido el Anillo Único y Sauron desapareció del mundo para siempre, Elrond recibió un llamamiento para abandonar Rivendel y Galadriel dejó Lothlórien. Ambos se embarcaron en los navíos blancos que los conducirían a las Tierras Imperecederas. Con la marcha de la soberana, Lothlórien perdió su esplendor y los reinos noldorin de la Tierra Media iniciaron su decadencia en los años de la Cuarta Edad. Se dice que Círdan, el Carpintero de Barcos, condujo a los últimos noldor a las Tierras Imperecederas. Allí mora en la actualidad lo que queda del pueblo noldorin, que experimentó el mayor dolor, infligió las mayores penas, realizó las mayores hazañas y se hizo acreedor de la mayor fama de todos los elfos, según las narraciones que se han ido transmitiendo a lo largo de los tiempos. Cuál ha sido su suerte después de hacerse a la mar el último navío, es algo que sólo la Gran Música del Fin revelará a quienes habiten entonces las Tierras Mortales.

NOMEOLVIDES. Las bellas flores blancas que en la lengua oestron de los hombres comunes se llamaban «nomeolvides», crecían sobre los montículos donde estaban enterrados los reyes de la Marca, cerca de Edoras, en la tierra de Rohan. Estas flores, que en la lengua de los rohirrim se conocían como SIMBELMYNË, eran cual centelleantes cristales de nieve que caían en todas las estaciones sobre las sepulturas de estos reyes. Y, tanto para los rohirrim como para los hombres, la blancura de las flores sobre el verde césped constituía un recordatorio del poder de los grandes reyes de la Marca.

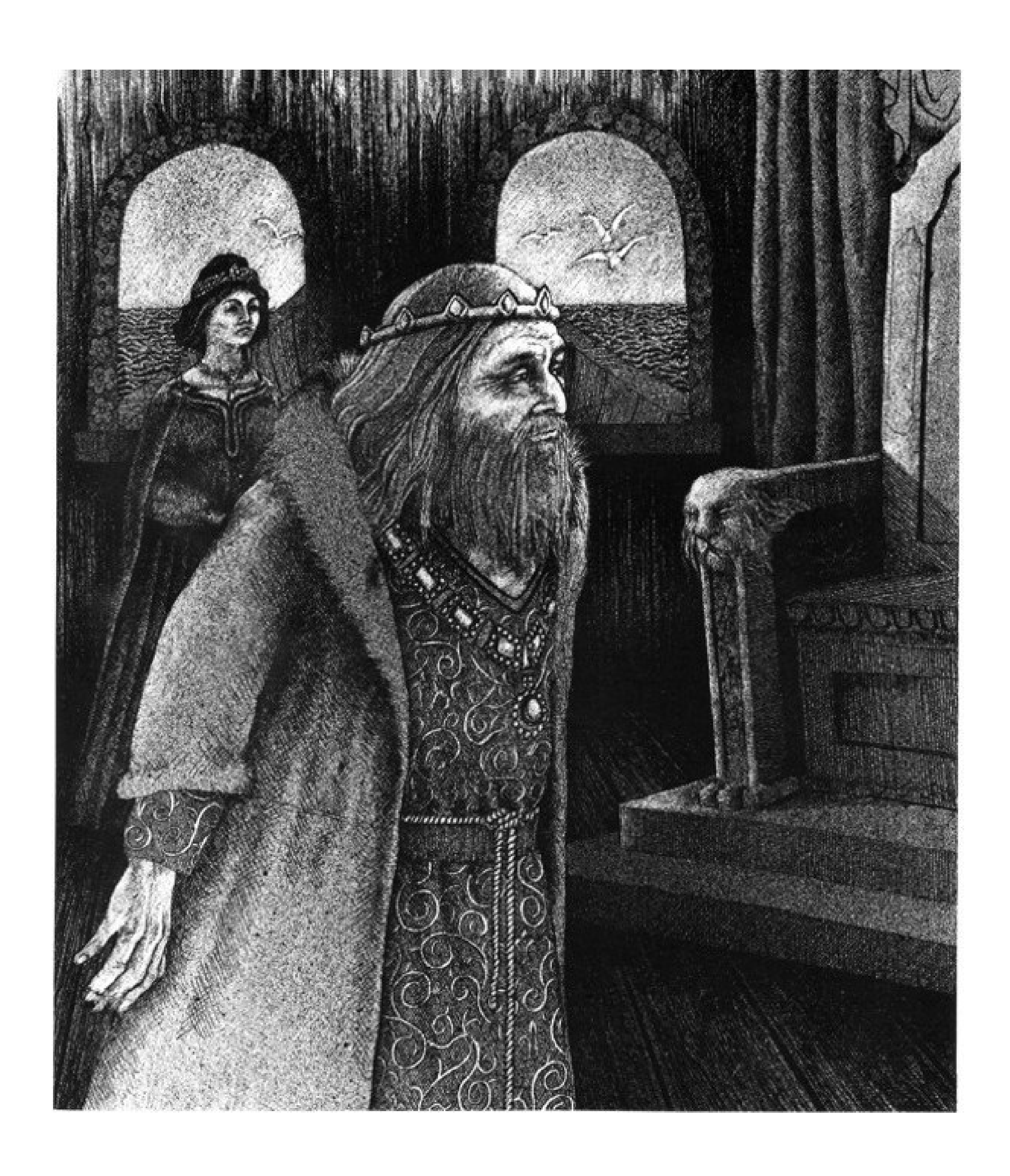
NÓMIN. Cuando los hombres penetraron en las tierras de Beleriand en la Primera Edad del Sol, vieron a los elfos de Finrod Felagund, señor de los NOLDOR, a quienes no habían visto jamás, y se quedaron asombrados ante su belleza y sabiduría, por lo que les pusieron por nombre nómin, que quiere decir «sabios».

NÚMENÓREANOS. Al terminar la Primera Edad del Sol, y despojado Morgoth de su poder, sólo quedaba un resto de la raza de hombres llamados edain, aliados de los elfos en las terribles guerras de Beleriand.

Después de la Gran Batalla, los valar se apiadaron de los edain, que tanto habían sufrido y que ya no disponían de tierras, y crearon para ellos una gran isla en el mar Occidental, entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. Junto con el territorio les otorgaron larga vida, mayores poderes mentales y corporales, y grandes habilidades y conocimientos, algo que antes sólo poseían los elfos. Tras este profundo

cambio, estas gentes pasaron a llamarse númenóreanos, pues su tierra era Númenor, Oesternesse, Andar, «tierra del don», Elenna, «tierra de la estrella», Mar-nu-Falmar o Atalantë.

Las hazañas de los númenóreanos en la Segunda Edad del Sol fueron notables, pues se habían fortalecido mucho gracias a los dones de los valar y los eldar. El primer rey de Númenor fue Elros Medio Elfo, hermano de Elrond, que luego gobernó en Rivendel. Elros decidió convertirse en mortal, pese a lo cual su reinado duró cuatrocientos años. Mientras fue rey, se le conocía como Tar-Minyatur. Los númenóreanos navegaron por todo el mundo, incluso hasta las Puertas de la Mañana en oriente. No obstante, no pudieron navegar nunca hacia el oeste porque existía una prohibición imposible de transgredir: ningún mortal podía pisar la orilla de las Tierras Imperecederas de Eldamar y Valinor.





En Númenor, la fortuna de los hombres se incrementó mientras en la Tierra Media volvía a reinar la oscuridad, pues, aunque Morgoth había desaparecido del mundo, su gran vasallo, Sauron, el Señor Oscuro, había regresado y los hombres de las regiones meridionales y orientales de la Tierra Media adoraban su tenebrosa sombra.

El relato de los Anillos del Poder cuenta que, en esa época, Sauron forjó un anillo mágico con el que pretendía gobernar todas las Tierras Mortales, declaró la guerra a los elfos, llevó a cabo una terrible matanza y los obligó a retirarse a las Montañas Azules. Pero el poder de los númenóreanos también había aumentado y vinieron en ayuda de los elfos contra Sauron, que fue expulsado de las Tierras Occidentales. Durante un tiempo prevaleció la paz, los númenóreanos se multiplicaron nuevamente y construyeron los puertos de Umbar en el sur y de Pelargir en el norte de la Tierra Media. Pero se volvieron orgullosos y quisieron erigirse en señores de la Tierra Media, además de ejercer el dominio de los mares. Así pues, en el año 3262 de la Segunda Edad del Sol llegaron a la tierra oscura de Mordor con un ejército tan potente en armas y hombres que Sauron no pudo hacerles frente y huyó sin presentar batalla. Seguidamente, fue hecho prisionero y encadenado en la torre del rey de Númenor.

Allí cometió Sauron el mayor acto de maldad perpetrado contra la raza de los hombres: corrompió al gran rey de Númenor, Ar-Pharazôn. En la isla se construyeron grandes templos en honor de Morgoth, Señor de la Oscuridad, y se realizaron sacrificios humanos en su altar. Entonces Sauron aconsejó a los númenóreanos que declararan la guerra a los valar y eldar de las Tierras Imperecederas. A tal

efecto se reunió la mayor flota que ha navegado jamás por los mares del mundo, que zarpó hacia occidente, rumbo a la tierra prohibida para los hombres. Tras pasar por las Islas Encantadas y los Mares Sombríos, la flota llegó a las Tierras Imperecederas. El «Akallabêth» cuenta que en el momento en que la gran armada atracaba, cayó sobre el mundo una gran desgracia. Aunque el rey estaba convencido de su victoria, al dar el primer paso las montañas Pelóri cayeron sobre él y sobre su numerosa armada. Los númenóreanos fueron así absolutamente aniquilados, pero ello no fue todo, pues seguidamente se produjo un desastre todavía mayor. Las aguas se alzaron encolerizadas, Meneltarma —el monte del centro de Númenor— entró en erupción con una grandiosa llamarada, toda la isla se hundió en una inmensa vorágine y se sumergió en Belegaer, el Gran Mar.

Así sucedió lo que se dio en llamar el Cambio del Mundo, pues ese año 3319 de la Segunda Edad del Sol, las Tierras Imperecederas fueron apartadas de los Círculos del Mundo y puestas fuera del alcance de todos menos de los elegidos, que viajaban en navíos élficos por el Camino Recto a través de las Esferas de ambos mundos.

Sin embargo, una parte de los númenóreanos sobrevivió. Huyeron del hundimiento de Númenor en nueve navíos y se refugiaron en la Tierra Media. Eran los elendili o «fieles», que fundaron dos poderosos reinos en Arnor y Gondor. También hubo otros supervivientes de la caída de Númenor: los que en tiempos posteriores fueron llamados númenóreanos negros, que se establecieron en la tierra de Umbar.

NÚMENÓREANOS NEGROS. En el «Akallabêth» se cuenta la historia de la tierra de los númenóreanos, que durante la Segunda Edad del Sol fue el más poderoso reino de los hombres de todo Arda. Pero en el año 3319 Belegaer, el mar Occidental, la inundó para siempre. Aunque en el hundimiento pereció la mayoría de los númenóreanos, algunos ya habían partido a la Tierra Media antes de la caída, gracias a lo cual sobrevivieron.

Los númenóreanos negros eran una parte de los que se salvaron del desastre. Este pueblo construyó un gran puerto en un lugar llamado Umbar, situado en la costa sur de la Tierra Media. Constituían una gran potencia marítima y durante muchos siglos atacaron y saquearon las riberas de la Tierra Media. Eran aliados de Sauron, que los corrompió valiéndose de su extraordinario orgullo y les hizo muchos regalos. Entregó Anillos del Poder a tres númenóreanos negros que se contaban entre los espectros conocidos como Nazgûl. A otros dos, llamados Herumor y Fuinur, les concedió otros poderes y se convirtieron en señores de los haradrim.

Los númenóreanos negros se desplazaban con frecuencia al norte y penetraban en las tierras de Gondor y Arnor poniendo a prueba su resistencia contra los demás nobles restos de la raza númenóreana, los elendili o amigos de los elfos, pues, como aliados de Sauron, los númenóreanos negros combatían todo lo élfico y odiaban

especialmente a esos hombres que, según creían ellos, habían traicionado a Númenor y a su rey. Los númenóreanos negros demostraron ser inmensamente fuertes y sus crueldades duraron más de mil años. Pero por fin, en el siglo décimo de la Tercera Edad, el rey Eärnil I se levantó en Gondor, redujo a la nada la potencia marítima de los númenóreanos negros y se apoderó de sus puertos. Umbar se convirtió en fortaleza de Gondor y, aunque en los años que siguieron los númenóreanos negros volvieron a alzarse, fueron finalmente abatidos por Hyarmendacil de Gondor en el año 1050 y no volvieron jamás a ser dueños de Umbar.

Desde entonces, el pueblo errante de aquella fuerte raza se unió al de los haradrim y al de los corsarios, mientras que otros empezaron a asentarse en Morgul y Mordor. Tal como se cuenta en el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», uno de ellos se convirtió en portavoz del Señor Oscuro y fue llamado Boca de Sauron. Pero el fin de la Tercera Edad representó también el fin de los númenóreanos negros, pues el poder que les obsequió Sauron se desvaneció con su caída, sin que en los anales de la Cuarta Edad aparezca ya su nombre para nada.



OLIFANTES. Hasta las tierras de la Comarca, donde habitaban los hobbits, llegaron muchas leyendas relacionadas con las misteriosas regiones cálidas del extremo sur de la Tierra Media. Para los hobbits, las más fascinantes eran las que hablaban de los gigantescos olifantes, bestias de guerra dotadas de colmillos y de enormes patas semejantes a los actuales elefantes. Se rumoreaba que los hombres salvajes de Harad colocaban torres de combate sobre los lomos de estas criaturas cuando se disponían a participar en alguna batalla. No obstante, los hobbits sensatos no creían que estos cuentos fueran otra cosa que productos de alguna mente fantasiosa, aunque algunos congéneres suyos afirmaban haber visto con sus propios ojos semejantes criaturas, que los hombres de Gondor llamaban comúnmente MÛMAKIL.

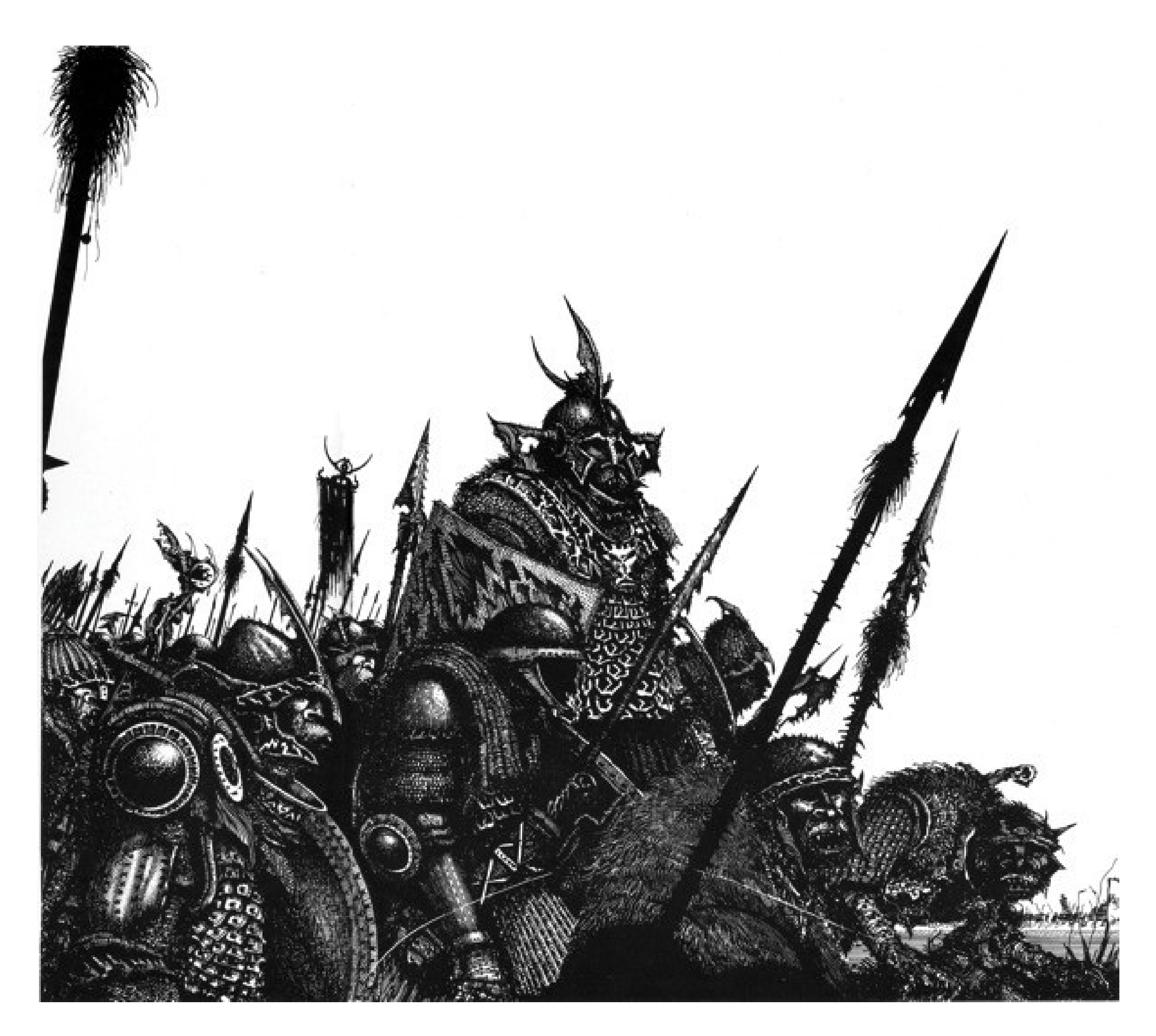
OLOG-HAI. Se dice que en la Tercera Edad del Sol, Sauron, el Señor de los Anillos, que gobernaba en Mordor, produjo, a partir de los viejos trolls que había criado Melkor en Angband, otra raza que en la lengua negra se llamó olog-hai. Las criaturas de esta raza eran verdaderos trolls en cuanto a tamaño y fuerza, pero Sauron los hizo astutos y sin miedo a la luz, que para la mayor parte de la raza troll resultaba mortal. Los olog-hai eran terribles en el combate, pues habían sido entrenados para convertirse en bestias hambrientas que ansiaban la carne de sus enemigos. Iban protegidos con una armadura de escamas de dureza pétrea y doblaban con holgura la estatura y el volumen de los hombres. Llevaban escudos redondos, negros y lisos, e iban armados con enormes mazas, potentes garfios y grandes colmillos. Ante su embestida, pocos guerreros, fueran de la raza que fuesen, se mostraban capaces de mantener una barrera defensiva, y las espadas que no estuvieran bajo el influjo del conjuro élfico no podían atravesar su grueso pellejo para liberar su hedionda sangre negra.

Pese a su fuerza, los olog-hai fueron exterminados al final de la Tercera Edad, pues sólo la voluntad de Sauron, el Señor Oscuro, animaba y dirigía a estas criaturas, de modo que cuando fue destruido el Anillo Único y Sauron pereció, sus vidas carecieron de sentido y acabaron vagando desconcertados. Una vez sin amo, no volvieron a alzar el brazo para luchar y todos murieron o desaparecieron. Por lo tanto, las historias de la Cuarta Edad no hablan ya de los olog-hai, pues éstos habían desaparecido del mundo para siempre.

OLVAR. La Música de los ainur contenía muchas profecías. Una de ellas afirmaba que antes de que los elfos y los hombres llegaran al mundo, aparecerían espíritus guardianes de todos los *olvar*: los seres vivos que crecen y echan raíces en la tierra. Puesto que los *olvar*, desde los grandes árboles de los bosques hasta el más pequeño liquen, no podían huir de sus enemigos, Yavanna creó para ellos unos guardianes llamados ents.

ONODRIM. Cuando se volvieron a encender las estrellas, apareció en los bosques de la Tierra Media un pueblo gigantesco. Eran los grandes pastores de árboles, que con frecuencia eran conocidos como ENTS, pero en la lengua de los elfos sindarin se llamaban onodrim. Estos gigantes de más de cuatro metros eran los protectores secretos del bosque y formalmente participaban tanto de la naturaleza de los árboles como de la de los hombres. En su mayoría, los ents eran de movimientos suaves y lentos y permanecían indiferentes a las guerras de los otros pueblos, a no ser que tales disputas disminuyeran notablemente la extensión de sus reinos. Sin embargo, una vez que se enfurecían, su cólera y su poder no tenían medida y eran capaces de aniquilar por completo a sus enemigos. Durante la guerra del Anillo, el rebelde mago Saruman conoció en carne propia cuál era el coste de provocar su furia, pues los onodrim destruyeron su ejército y la fortaleza de Isengard.





ORCOS. Se dice que en la Primera Edad de las Estrellas, en las profundidades de las mazmorras de Utumno, Melkor cometió la mayor blasfemia, pues en esa época capturó a muchos de los recién aparecidos elfos y los encerró en sus calabozos. Recurriendo a atroces torturas logró horripilantes formas de vida a partir de las cuales crió una raza de trasgos esclavos tan repulsiva como bella era la de los elfos.

Se trataba de los orcos, un pueblo de formas nacidas del dolor y el odio. Estas criaturas sólo obtenían alegría del sufrimiento ajeno, y la sangre que fluía en su interior era negra y fría. Su atrofiado cuerpo resultaba repugnante: eran encorvados, patizambos y rechonchos. Tenían los brazos largos y recios como los monos del sur y la piel negra como la madera chamuscada. Los afilados colmillos que asomaban por sus enormes bocas eran amarillos, la lengua roja y gruesa, y las ventanas de la nariz, al igual que el rostro en general, anchas y achatadas. Los ojos eran hendiduras carmesí, semejantes a dos finas aberturas de una rejilla negra tras la cual ardieran las ascuas.

Estos orcos eran fieros guerreros que temían más a su señor que a cualquier enemigo; y quizá les resultara preferible la muerte al tormento de la vida orca. Eran caníbales viles y despiadados cuyas potentes garras y babosos colmillos solían llevar adheridos jirones de la carne amarga y restos de la fétida sangre negra de su propia

especie. Los orcos eran vasallos del Señor de la Oscuridad, por lo que temían a la luz, pues los debilitaba y quemaba, tenían capacidad para ver de noche y habitaban en repugnantes mazmorras y túneles. Se multiplicaban en Utumno y en todos los habitáculos inmundos de la Tierra Media con mayor rapidez que cualquier otra raza. A fines de la Primera Edad de las Estrellas, se libró la guerra de los Poderes y los valar penetraron en Utumno. Ataron a Melkor con una gruesa cadena y aniquilaron a la mayoría de los orcos junto con sus siervos. Los que sobrevivieron vagaron sin rumbo.

En las edades que siguieron tuvieron lugar las migraciones de los elfos, y, aunque algunos orcos se escondían en los lugares más oscuros de la Tierra Media, no se mostraron abiertamente, de modo que las historias de los elfos no vuelven a hablar de ellos hasta la Cuarta Edad de las Estrellas. En esa época los orcos habían recuperado la belicosidad y salieron de Angband provistos de armaduras de placas y mallas de acero, cascos de hierro y cuero negro, así como picos de halcón o de buitre hechos también de acero. Llevaban cimitarras, dagas envenenadas, flechas y espadas de gruesa empuñadura. En la Cuarta Edad de las Estrellas, esta raza de bandidos, junto con lobos y licántropos, osó penetrar en Beleriand, donde tenían su reino Melian y Thingol. Los elfos grises no sabían de qué tipo de seres se trataba, aunque no dudaron de que eran malignos. Dado que estos elfos, en aquella época, no usaban armas de acero, comerciaron con los herreros enanos de Nogrod y Belegost para obtenerlas. Con ellas hicieron frente a los orcos y los obligaron a retirarse.

Sin embargo, cuando Melkor regresó a Beleriand en la última Edad de las Estrellas, los orcos salieron de las mazmorras de Angband, fila tras fila, legión tras legión, en posición de combate, y así se iniciaron las guerras de Beleriand, pues en el valle del río Gelion fueron a su encuentro los elfos grises de Thingol y los elfos verdes de Denethor. En esta primera batalla los orcos quedaron diezmados y tuvieron que huir a las Montañas Azules, donde no encontraron refugio, sino las hachas de los enanos. De aquel ejército no se salvó nadie. Sin embargo, Melkor había mandado tres grandes huestes. La segunda invadió las Tierras Occidentales de Beleriand y sitió las Falas, pero las ciudades de los falathrim no cayeron, de modo que el segundo ejército de orcos se unió al tercero y emprendieron una marcha hacia el norte, en dirección a Mithrim, donde pensaban que podrían atrapar y dar muerte a los recién llegados elfos noldorin. Pero los orcos estaban poco preparados para enfrentarse a estos elfos, cuya fuerza corporal era muy superior a sus más altas expectativas. Sólo con los ojos, los noldor podían atravesar la carne de los orcos, y la luz de sus espadas los enloquecía de dolor y miedo. Así se libró la segunda batalla de Beleriand contra los noldor, encabezados por Fëanor, que se llamó batalla bajo las Estrellas o Dagor-nuin-Giliath. Y, aunque en este combate murió Fëanor, el rey noldor, quedaron totalmente destruidos el segundo y el tercer ejército de Melkor.

Del oeste llegó una segunda hueste noldor acaudillada por el señor Fingolfin, y la luz del Sol rebasó las Murallas del Cielo con una gran llamarada que dejó aterrados a todos los siervos de Melkor. Así comenzó la Primera Edad del Sol y durante un tiempo la luz de este astro frenó el avance de los orcos. No obstante, poco después, amparándose en la oscuridad, un nuevo ejército de orcos, todavía más numeroso y mejor armado que los otros tres, llevó a cabo otro ataque con la esperanza de coger desprevenidos a los noldor, pero las legiones orcas fueron aniquiladas nuevamente en la Batalla Gloriosa. Por entonces ya se había iniciado el sitio de Angband, y, aunque a veces los orcos lograban escabullirse formando bandas, en su mayoría fueron atrapados en el interior de las murallas de la fortaleza. No obstante, el poder de Melkor se incrementó, pues, mediante la magia negra, crió más orcos y dragones. Asimismo se rodeó de balrogs, trolls, licántropos y grandes y numerosos monstruos. Cuando se consideró preparado, el potente ejército se lanzó a la batalla de la Llama Súbita, con la cual se rompió el sitio de Angband y los señores elfos fueron derrotados. En esta encarnizada batalla tiene su inicio el reino del terror que los orcos recuerdan como los Grandes Años.

Durante ese período cayó Tol Sirion y fueron invadidos los reinos de Hithlum, Mithrim, Dor-lómin y Dorthonion. Asimismo se libró la batalla de las Lágrimas Innumerables, que era la quinta de las de las guerras de Beleriand, en la cual elfos y edain fueron derrotados. Entonces las aviesas legiones orcas de Angband penetraron en Beleriand. Las Falas cayeron en manos de los orcos, lo mismo que las ciudades de Brithombar y Eglarest. Se libró la batalla de Tumhalad y Nargothrond fue saqueado; a causa de las disputas entre los enanos y los noldor, Menegroth fue invadida dos veces, y las tierras de los elfos grises, arrasadas. Finalmente cayó Gondolin, el reino oculto. Así la victoria de Melkor quedaba casi completa; las legiones orcas se movían a su antojo por Beleriand. Todos los reinos élficos estaban arruinados; no quedaba en pie ninguna gran ciudad; y tanto los señores como la mayor parte de los elfos y los edain perdieron la vida. Esto es lo que se cuenta de esos días tan felices para los negros corazones de los orcos.

Pero el terror de esa edad terminó por fin, pues los valar, los maiar, los vanyar y los noldor de Tirion salieron juntos de las Tierras Imperecederas y se entabló la Gran Batalla. Angband fue destruida, y todas las montañas del norte, arrasadas. Beleriand cayó con Angband en el mar hirviente, Melkor fue lanzado al Vacío para siempre y sus vasallos, los orcos, fueron exterminados en el norte.

Sin embargo, la raza sobrevivió, pues en el este y en el sur había todavía individuos ocultos en apestosos cubiles del interior de las montañas. Allí crecían y se multiplicaban. Con el tiempo se presentaron ante el general de Melkor, Sauron, para ofrecerle sus servicios, y éste se convirtió en su nuevo amo. En la Segunda Edad del Sol sirvieron a Sauron eficazmente en la guerra de Sauron y los Elfos y en todas las

batallas en que éste participó hasta la guerra de la Última Alianza, que puso fin a la edad con la caída de Mordor y el exterminio de la mayor parte de la raza orca.

Con todo, en la Tercera Edad del Sol, igual que en la Segunda, los orcos ocultos en lugares oscuros siguieron con vida. Aun sin amo, sus ataques y emboscadas continuaron durante muchos siglos, pero no urdieron grandes planes de conquista hasta que hubieron transcurrido más de un millar de años de esa edad, cuando Sauron reapareció bajo la forma de un enorme y perverso ojo en el oscuro reino de Dol Guldur, situado en el extremo sur del Bosque Negro. Como en la Segunda Edad, los destinos de Sauron y los orcos volvieron a unirse y durante dos mil años de la Tercera Edad el poder orco creció enormemente junto con el del Señor Oscuro.

Su poder se desarrolló primero en el Bosque Negro, cerca de Dol Guldur, y luego en las Montañas Nubladas. En el año 1300, aparecieron los Nazgûl en Mordor y el reino de Angmar en el norte de Eriador, de modo que los orcos se congregaron en estos lugares. Después de seiscientos años de terror, Angmar cayó, pero en Gondor apareció el perverso reino de Minas Morgul, y allí volvieron a multiplicarse los orcos durante el siguiente milenio junto con los del Bosque Negro, las Montañas Nubladas y Mordor.

Sin embargo, se decía que Sauron no estaba plenamente satisfecho con su ejército de orcos y deseaba reforzarlo. Si bien no hay constancia de ello, se cree que Sauron, mediante terribles conjuros, creó una raza nueva de orcos todavía más grandes, pues en el año 2475 salieron de Mordor las criaturas llamadas uruk-hai y saquearon Osgiliath, la mayor ciudad de Gondor. Estos uruk-hai no se consumían si los tocaba la luz del Sol y no la temían en absoluto. Así pues, podían ir a lugares a los que sus viles hermanos no podían acceder, y, al ser más fornidos, eran también más intrépidos y fieros en el combate. Revestidos de una armadura negra y armados con frecuencia con espadas rectas y largos arcos de tejo, además de muchas de las venenosas armas orcas, los uruk-hai se convirtieron en soldados de élite y la mayoría actuaban como comandantes y capitanes de los orcos menores.

En los siglos que siguieron, los uruk-hai y los orcos menores continuaron acrecentando su poder y se propusieron destrozar todos los reinos de hombres y elfos de las Tierras Occidentales. En consecuencia, los orcos firmaron tratados con los dunlendinos, los balchoth, los aurigas, los haradrim, los orientales de Rhûn y los corsarios de Umbar, encaminados a la consecución de su objetivo. Incluso llegaron a los reinos de los enanos. En el año 1980, un poderoso demonio balrog tomó Moria. Con él iban los orcos de las Montañas Nubladas, que habían abandonado masivamente su capital, Gundabad, con la intención de habitar la antigua ciudad de los enanos, a los cuales hicieron objeto de todo su odio, además de dar muerte a cualquiera que se acercara a aquel antiquísimo reino.

Sin embargo, en el norte esto habría de significar el fin de los orcos, pues los

enanos estaban tan furiosos que no les importaba el precio que hubieran de pagar por la venganza. Así pues, desde el año 2793 hasta el 2799 se libró una cruenta contienda llamada guerra de los Enanos y los Orcos. En esta guerra, aunque los enanos también sacrificaron mucho, pereció casi la totalidad de los orcos de las Montañas Nubladas, y se libró la batalla de Azanulbizar en la puerta oriental de Moria. Los orcos fueron aniquilados y la cabeza de su general, Azog, se clavó en una estaca. De esta forma, las Montañas Nubladas quedaron limpias de esta vil raza durante un siglo, aunque andando el tiempo los orcos regresaron a Gundabad y Moria.

En el año 2941, los orcos sufrieron un segundo descalabro en el norte. Tras la muerte del dragón Smaug, todos los guerreros orcos de Gundabad se desplazaron al reino de los enanos de Erebor y se libró la batalla de los Cinco Ejércitos bajo la Montaña Solitaria. Bolg del Norte, hijo de Azog, acaudillaba a los orcos y su propósito era vengarse de los enanos, pero lo único que logró fue perder la vida junto con todos sus guerreros.

En la guerra del Anillo, último gran conflicto de la Tercera Edad del Sol, las legiones orcas estaban en todas partes, según relata el «Libro Rojo de la Frontera Oeste». Desde las Montañas Nubladas y las sombras del Bosque Negro, los orcos se incorporaron a la guerra bajo estandartes negros y rojos. De Isengard, donde gobernaba el mago rebelde Saruman, llegaron los intrépidos uruk-hai protegidos con escudos y cascos que lucían el emblema de la Mano Blanca. En Morgul, tanto los orcos superiores como los inferiores iban marcados con una Luna Blanca que semejaba una gran calavera; y bajo el mando de Sauron avanzaban los incontables orcos de Mordor, fueran de la raza que fuesen, marcados con el símbolo del Ojo Rojo. Todos éstos y muchos más se aprestaban para la guerra. Participaron en numerosas escaramuzas y emboscadas, así como en las batallas de los Vados del Isen, la batalla de Cuernavilla, la batalla de los Campos de Pelennor, la batalla bajo los Árboles y las batallas de Valle. En tales combates cayeron millares de soldados de ambos bandos y aunque en muchos de estos enfrentamientos los orcos fueron estrepitosamente derrotados, se dice que Sauron conservó la mayor parte de su fuerza en Mordor hasta que el enemigo llegó a la puerta septentrional de su reino.

Todo se resolvería en la última batalla ante Morannon, la Puerta Negra. Se reunieron allí la totalidad de las temibles fuerzas de Mordor, que, guiadas por Sauron, se lanzaron contra el ejército de los Capitanes de Occidente. Sin embargo, en ese preciso instante, el Anillo Único del Poder, que dominaba todo el oscuro mundo de Sauron, fue destruido en el fuego volcánico del Monte del Destino. La Puerta Negra y la Torre Negra se hicieron pedazos. Los más destacados siervos de Sauron se consumieron en el fuego, el Señor Oscuro se convirtió en humo que dispersó un viento del oeste y los orcos sucumbieron como la paja ante las llamas. Aunque sin duda



sobrevivió algún orco, no volvieron a aparecer jamás en gran número, sino que, por el contrario, disminuyeron y se convirtieron en un pueblo menor de trasgos que no poseía más que una mínima sombra de su antiguo poder maligno.

ORIENTALES. En la Primera Edad del Sol, los hombres aparecieron por primera vez en las regiones orientales de la Tierra Media. Algunos se trasladaron al oeste, pero los que permanecieron en el este vivieron bajo la oscura sombra de Melkor el Enemigo y sucumbieron al mal. Estos pueblos fueron llamados orientales, y su territorio, Rhûn.

Al cabo de un tiempo, algunos de estos hombres abandonaron oriente y se desplazaron a las tierras élficas de Beleriand. Los orientales no eran altos pero sí robustos y de miembros fuertes; tenían la piel cetrina y los ojos y el cabello oscuros. En su mayoría demostraron no ser dignos de confianza y en la guerra traicionaron a sus aliados, los elfos, en favor de Morgoth. Pocos son los nombres de miembros de estos pueblos que han llegado hasta nosotros en las historias de esa época, pero Ulfang el Negro y sus hijos, Ulfast, Ulwarth y Uldor; se hicieron famosos al cometer el mayor acto de traición posible, pues en la batalla de las Lágrimas Innumerables, Ulfang y su pueblo se volvieron contra sus aliados elfos en pleno combate y los asesinaron a traición por la espalda. Gracias a esta maniobra, la batalla cambió de signo y los elfos salieron derrotados. Sin embargo, no todos los orientales fueron desleales, y uno llamado Bór, al igual que sus hijos Borlad, Borlach y Borthand, lucharon notablemente hasta la muerte a favor de los elfos durante esa misma edad.

No obstante, desde entonces el pueblo oriental conservó su alianza con Morgoth o con su poderoso siervo Sauron y se enfrentó siempre a los nobles descendientes de

los edain. A lo largo de las Edades del Sol, los orientales se convirtieron en una confederación de muchos reinos y razas. En la Tercera Edad, muchos pueblos del este abandonaron Rhûn. Entre ellos se encontraban los fieros balchoth y los guerreros equipados con carros llamados aurigas. También entonces, más al sur de Harad, vivían muchos hombres belicosos que habían llegado allí procedentes del este hacía largo tiempo.



Mandados por Sauron, los orientales enviaron tropas a la guerra del Anillo. En los Campos de Pelennor lucharon ferozmente y murieron incontables compañías de soldados que lucían barbas como los enanos, se protegían con armaduras y portaban grandes hachas que había que empuñar con las dos manos. Otros encontraron asimismo la muerte cuando fue derrumbada la Puerta Negra, y Mordor, el reino de Sauron, quedó destruido.

La guerra del Anillo rompió para siempre el dominio de los Poderes Oscuros sobre los orientales, de modo que cuando el rey Elessar, tras ser coronado en Gondor, se desplazó a Rhûn, iniciada ya la Cuarta Edad, los orientales suplicaron la paz, que Elessar les concedió, y tras firmar el tratado, la concordia y la tranquilidad prevalecieron en las Tierras Occidentales, en Harad y en Rhûn, durante largo tiempo.





PELOSOS. La más numerosa y típica de las ramas de los hobbits era la de los llamados pelosos. Los integrantes de esta raza, los Medianos más diminutos, tenían la tez y el cabello castaños.

Los pelosos fueron el primer pueblo hobbit que abandonó los valles del Anduin y cruzó las Montañas Nubladas para llegar a Eriador. Esta migración tuvo lugar en el año 1050 de la Tercera Edad. Les unía una gran amistad con los enanos, pues amaban los montes y las tierras altas, y eran felices viviendo en agujeros.

PERIANNATH. En todas las historias que hablan acerca de la guerra del Anillo se cuenta que la más diminuta y tímida de las razas, la de los HOBBITS, fue la que posibilitó que se ganara la guerra.

Así, los periannath, que era el nombre con que se conocía a los hobbits en la lengua de los elfos grises, cobraron una gran fama en los cantos y las crónicas de elfos y hombres y fueron profusamente alabados por su valor.

PERROS LOBO. En las Edades de las Estrellas, aparecieron muchas bestias viles, provenientes de los reinos de Melkor, el Enemigo Oscuro, dispuestas a atormentar a los pueblos de la Tierra Media. De estas criaturas las principales eran los lobos y los licántropos. A fin de defenderse, los elfos criaron perros de caza con los cuales pretendían destruir a esos malvados seres.

Según las historias de la Tierra Media, el más notable y el de mayores cualidades de estos perros lobo fue el llamado Huan, que no había nacido en las Tierras Mortales. Lo había criado Oromë, el Cazador de los valar, y se lo había regalado al príncipe noldor Celegorm en las Tierras Imperecederas.

El perro de los valar era un animal que no envejecía nunca, no se cansaba ni necesitaba dormir. Era inmortal a la manera de los elfos y tenía un enorme tamaño. Por mandato de los valar, Huan habló con palabras sólo en tres ocasiones, aunque comprendía perfectamente las lenguas de los elfos y los hombres. Ningún acto de brujería podía matarlo ni tampoco podían afectarle los conjuros ni los hechizos.

Cuando los príncipes noldor exiliados lo llevaron a la Tierra Media, una gran maldición cayó sobre Huan. En la búsqueda del Silmaril desempeñó un importantísimo papel: por amor a Lúthien Tinúviel, se presentó ante la torre que tenía Sauron, el Señor Oscuro, en la isla de los licántropos.

Allí mismo fue donde mató a muchas bestias en el mismo puente de la isla y finalmente dio muerte a Draugluin, amo y señor de los licántropos y jefe de los siervos de Sauron en aquel reino.

Entonces el propio Sauron se encarnó en un licántropo y entabló una tremenda lucha a muerte con Huan en el puente de Tol-in-Gaurhoth. Sauron tenía una fuerza espantosa, pero la de Huan era todavía superior. Agarró al mayor de los maiar por el cuello y le oprimió la garganta hasta casi matarlo. De este modo, Sauron no tuvo más

remedio que entregar la torre a Huan y a Lúthien, y con ella al héroe Beren, que estaba preso allí.



Tol-in-Gaurhoth quedó libre de todos los encantamientos, los siervos de Sauron huyeron despavoridos, y éste, encarnado en un gran vampiro horrendo, atravesó el cielo, atemorizado y colérico.

Sin embargo, otra batalla esperaba a Huan, el perro lobo. Era la que había de enfrentarlo al lobo Carcharoth, Fauces Rojas, que era el malvado guardián de las puertas de Angband. Se trataba del mayor lobo que había existido jamás en el mundo y lo había criado Morgoth personalmente. Carcharoth se había tragado por casualidad el Silmaril que Beren había arrancado de la corona de Morgoth, el Enemigo Negro.

La gema ardió en el interior del lobo y éste enloqueció a causa del abrasador tormento. Nadie podía hacer frente a la furia de Carcharoth, e incluso Beren cayó ante él. Como se había anunciado, Huan, el perro lobo, y Carcharoth, Frauces Rojas, entablaron la más encarnizada batalla entre bestias jamás librada.

Toda la bondad de los valar estaba del lado de Huan y toda la maldad de Morgoth con Carcharoth. Los montes se estremecieron desde su base hasta la cumbre con el fragor de la lucha, pero al fin Huan dio muerte al fiero Carcharoth, aunque también él

quedó mortalmente herido, pues los agudos colmillos del lobo actuaban como un veneno fatal. Sabiendo que se avecinaba la muerte, se acercó a Beren, que también agonizaba, y habló con palabras por última vez; «Adiós», fue lo único que dijo.

PEZ TORTUGA. En la tradición hobbit existe una leyenda según la cual hubo una vez un gran pez tortuga llamado FASTITOCALON.

Si la leyenda nació de la visión de un leviatán en el mar o era producto de la imaginación hobbit, no hay modo de averiguarlo, pues ninguna otra raza de Arda habla de esta extraordinaria criatura.

PONIS. En la Tierra Media, los ponis demostraron ser excelentes servidores de los hobbits y de los enanos, quienes, debido a su estatura, no podían cabalgar a lomo de caballo. Como bestias de carga, transportaron igualmente los minerales y las mercancías de los enanos, así como los productos agrícolas de los hobbits y los hombres.

En los anales de los hobbits se hace mención de los ponis que ayudaron a los nueve participantes en la búsqueda del Anillo.

Tom Bombadil les puso unos nombres muy ingeniosos y divertidos. Son los siguientes: Oreja Fina, Cola Vivaz, Nariz Aguda, Medias Blancas y Rocino. El poni del propio Bombadil se llamaba Gordo Terronillo, y el fiel animal de Samsagaz Gamyi respondía al sencillo nombre de Bill.

PRIMEROS NACIDOS. Tal como relata el «Ainulindalë», antes de que se creara el mundo, en los Palacios Intemporales había Música, y ésta contenía el ordenamiento de todas las cosas y un tema compuesto únicamente por el propio Ilúvatar. Era la llegada de la primera raza que habría de despertar en Arda, una raza inmortal que viviría mientras durara el mundo.

Se trataba de la hermosa y prudente raza de los ELFOS, que despertaron en el este cuando la luz de las estrellas era la única que brillaba sobre la Tierra Media; y desde entonces, como alabanza y homenaje, fueron llamados Primeros Nacidos.

Hubieron de transcurrir muchas edades hasta que la salida del Sol anunciara la aparición de los Segundos Nacidos, o lo que es lo mismo, la raza menor de los hombres, del mismo modo que habían hecho los elfos en las tierras orientales un gran número de edades antes.



QUENDI. Tal como se narra en el «Ainulindalë», todas las cosas del mundo se formaron en los grandes temas de la Música de los ainur. Y fue el propio Ilúvatar quien concibió los temas que dieron origen a la raza de los ELFOS. Así, cuando éstos llegaron al mundo y la luz de las estrellas y el sonido del agua los hizo despertar, fue como si la Música de las Esferas hubiera nacido con ellos. De todos los seres del mundo, ellos fueron los primeros en hablar. Sus voces eran bellas y sutiles como el agua. Sentían curiosidad por todas las cosas y recorrían el mundo poniendo nombre a todo lo que veían. Fueron maestros de la totalidad de las razas y criaturas de la Tierra capaces de aprender las artes del habla y la canción.

Así, los elfos se llamaron a sí mismos quendi, los «hablantes», y llamaron a su lengua quenya, que significa simplemente «habla». Todas las lenguas del mundo proceden de ésta, que es la lengua madre y la más bella para los oídos. Los ents fueron la primera raza que pudo hablar gracias a los quendi. Después, incluso los hombres y los viles orcos y trolls lo hicieron.

Aunque el quenya fue la primera lengua de los quendi, no fue la única, pues los avari y los elfos silvanos hablaban dialectos que variaron a lo largo de las Edades de las Estrellas y del Sol al tiempo que cambiaba la Tierra Media. Debido al largo exilio de los teleri en Tol Eressëa, la lengua del tercer clan, que habitaba Alqualondë, era también un dialecto del habla antigua. Sólo entre los vanyar y los noldor de las Tierras Imperecederas perduró el quenya primitivo.

Todos los eldar de la Tierra Media usaban la lengua sindarin. Y en la Tercera Edad del Sol sólo ellos, los ents y los señores dúnedain conocían todavía el quenya, pero como una lengua circunscrita a las ceremonias, las canciones antiguas, las leyendas y las historias élficas.



REGION. Entre los árboles de la Tierra Media había uno que los elfos llamaban *region*, y los hombres, acebo. Una parte del reino de los sindar era conocida por el nombre de este árbol.

Se trataba de la tupida zona boscosa del este de Beleriand, situada en el interior del reino cercado de Doriath.

El acebo era un árbol muy común en la Tierra Media, pero en pocos lugares crecía exuberantemente o en gran número.

Una de las áreas en las que estaba más arraigado era Eregion, que significa, precisamente, «tierra del acebo». En la Segunda Edad del Sol albergó a los herreros elfos y fue allí donde se forjaron los Anillos del Poder.

ROHIRRIM. En el año 2510 de la Tercera Edad del Sol, una hueste de jinetes de cabellos dorados vino en auxilio del ejército de Gondor, que estaba siendo duramente atacado por las hordas balchoth y orcas en la batalla del Campo de Celebrant.

Se trataba de los éothéod, que los hombres de Gondor llamaron posteriormente rohirrim, «señores de los caballos». Eran hombres del norte que habitaban los valles del Anduin y destacaban por su merecida fama como valientes guerreros y excelentes jinetes.

El rey Eorl el Joven era muy querido por su pueblo, pues fue el primero en domar a los mearas, los más nobles y bellos caballos de la Tierra Media, que según se decía descendían de Nahar, el corcel de Oromë el Vala.

Y, tal como se cuenta en el «Libro de los Reyes», fue Eorl el Joven quien condujo a sus guerreros a la batalla del Campo de Celebrant. Por deseo de los hombres de Gondor, Eorl fundó un reino en la provincia de Calenardhon, que pasó a llamarse Rohan y la Marca. Él fue el primer rey de los de Rohan que gobernaron la Marca durante cinco siglos de la Tercera Edad de manera firme pero digna y justa.

Los rohirrim hubieron de intervenir en frecuentes contiendas, tanto para defender Gondor como la propia Rohan, pues estaban rodeados de numerosos enemigos, y por lo tanto estaban dispuestos en todo momento para entrar en combate y vestían siempre corazas de plata y relucientes cotas de malla. Iban armados con lanzas y largas espadas adornadas con piedras preciosas verdes. Llevaban el cabello peinado en largas trenzas doradas y se tocaban con cascos de plata rematados en colas de caballo. Portaban asimismo escudos verdes con un sol dorado como divisa y estandartes también verdes adornados con un caballo blanco. Armados de esta guisa y montando corceles blancos y grises, los rohirrim podían enfrentarse indistintamente a orientales, dunlendinos, haradrim, uruk-hai y orcos, pues superaban a todos en valor y destreza.

En las onduladas colinas próximas a la gran cordillera de las Montañas Blancas se construyeron los pabellones reales de Edoras, en los cuales se encontraba Meduseld, el salón de los reyes de Rohan, que estaba cubierto por un techo de oro.

Los «Anales de los reyes y los gobernantes» cuentan la historia de los nueve reyes de la Marca. Después de Eorl el Joven, el rey de mayor fama fue Helm Manomartillo, último del primer linaje de reyes, pues, aunque en su época Rohan sufrió el desastre de las invasiones dunlendinas y el hambre y el frío del Largo Invierno del año 2759, el valor y la resistencia de este rey eran tan grandes que sólo con oír su nombre se aterrorizaban sus enemigos.

Se dice que Helm podía atravesar tempestades de nieve sin arma alguna y que era capaz de dar muerte a sus adversarios sólo con sus manos. Aunque murió antes de que terminara el Largo Invierno, los dunlendinos afirmaron durante muchos años que su espectro los perseguía.

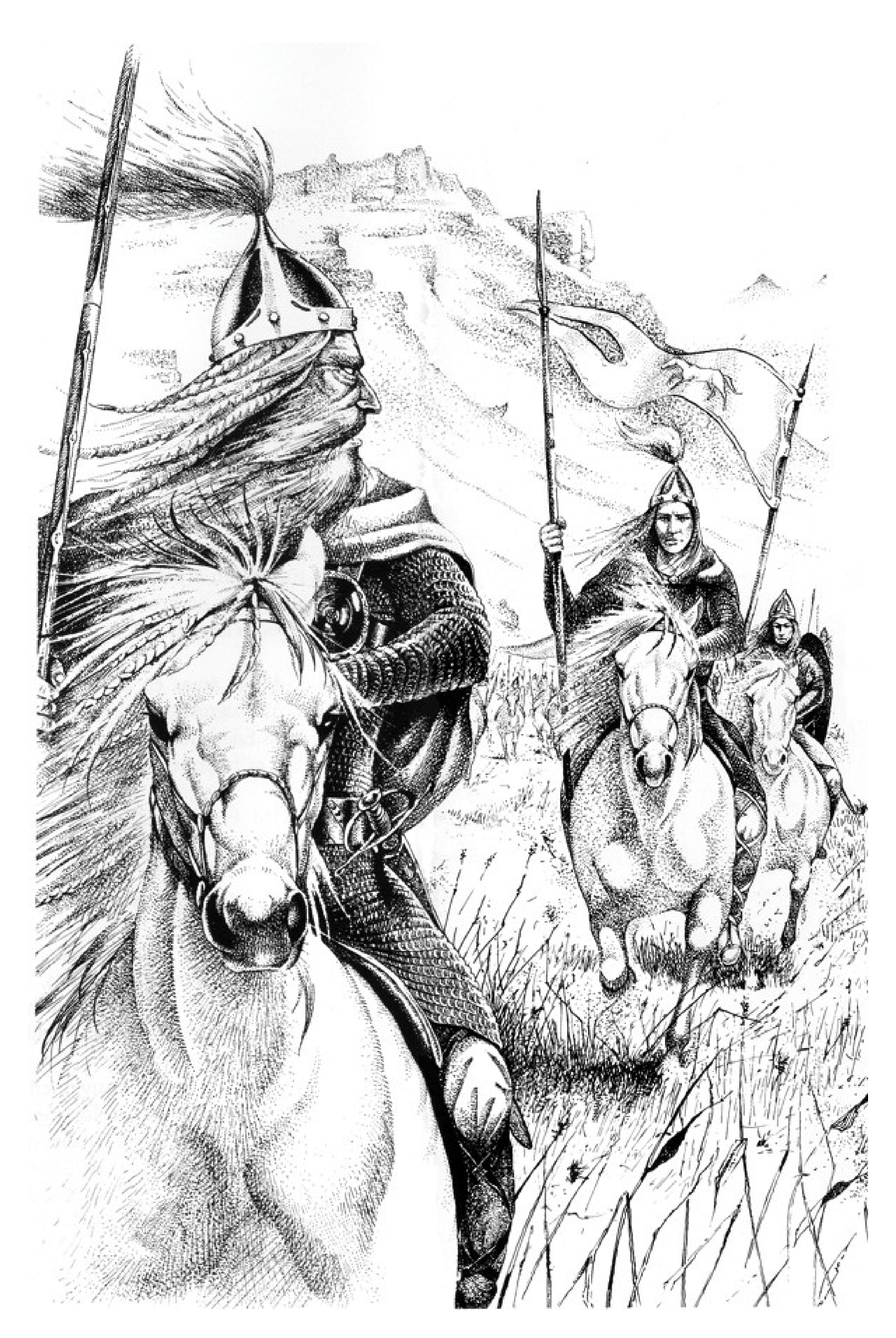
El relato de la guerra del Anillo cuenta que Théoden, el último rey del segundo linaje, sucumbió al poder del mago Saruman. Pero con la ayuda de Gandalf, Théoden se liberó de ese encantamiento y condujo a sus guerreros a la victoria en las batallas de Cuernavilla y de los Campos de Pelennor contra los Poderes Oscuros. Y, aun cuando era ya muy anciano, se dice que dio muerte a un rey de Harad en los Campos de Pelennor, terminando allí su vida como un guerrero, pues él también falleció a manos del rey brujo de Morgul.

Así, la jefatura de los rohirrim pasó al hijo de la hermana de Théoden, que se llamaba Éomer y resultó ser uno de los más destacados reyes de la Marca, pues reforzó la antigua alianza con los hombres de Gondor. Después de la guerra del Anillo mantuvo sojuzgados a los pueblos del este y del sur, y los hijos de los rohirrim vivieron en paz en la Cuarta Edad del Sol.

Sin embargo, durante la guerra del Anillo hubo otro rohirrim que se hizo acreedor de gran fama. Fue Éowyn, la bella hermana de Éomer. Pues, aunque era alta y delgada, estaba llena de vigor y manejaba con destreza toda clase de armas para la guerra.

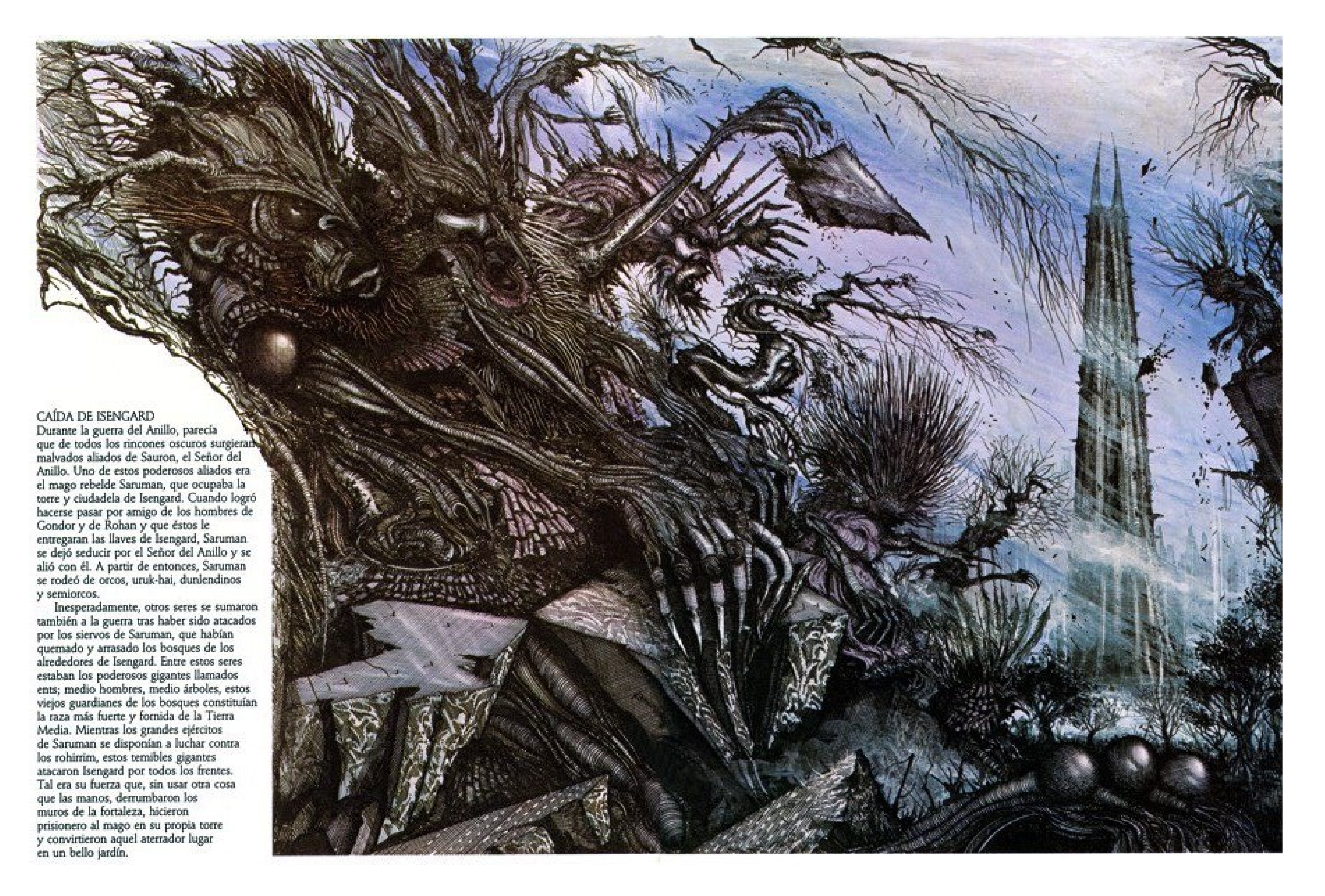
Intervino en la batalla de los Campos de Pelennor como guerrera de Rohan, y, sobre el cuerpo de Théoden, el rey caído, hizo frente al rey brujo de Morgul. Llevó entonces a cabo una hazaña que no habían logrado los más poderosos guerreros de la Tierra Media en cuatro mil años de terror, ya que estaba prescrito que el rey brujo no podía morir a manos de un hombre.

Así pues, como quiera que Éowyn no era un hombre sino una doncella, dio muerte primero con su espada a la bestia alada que servía de cabalgadura al espectro y luego, con la ayuda del hobbit Meriadoc Brandigamo y con un valor que sobrecogió a todos los que la contemplaban, mató al propio rey brujo.





CASTILLO DE ORO DE LOS ROHIRRIM



CAÍDA DE ISENGARD

Durante la guerra del Anillo, parecía que de todos los rincones oscuros surgieran malvados aliados de Sauron, el Señor del Anillo. Uno de estos poderosos aliados era el mago rebelde Saruman, que ocupaba la torre y ciudadela de Isengard. Cuando logró hacerse pasar por amigo de los hombres de Gondor y de Rohan y que éstos le entregaran las llaves de Isengard, Saruman se dejó seducir por el Señor del Anillo y se alió con él. A partir de entonces, Saruman se rodeó de orcos, uruk-hai, dunlendinos y semiorcos.

Inesperadamente, otros seres se sumaron también a la guerra tras haber sido atacados por los siervos de Saruman, que habían quemado y arrasado los bosques de los alrededores de Isengard. Entre estos seres estaban los poderosos gigantes llamados ents; medio hombres, medio árboles, estos viejos guardianes de los bosques constituían la raza más fuerte y fornida de la Tierra Media. Mientras los grandes ejércitos de Saruman se disponían a luchar contra los rohirrim, estos temibles gigantes atacaron Isengard por todos los frentes. Tal era su fuerza que, sin usar otra cosa que las manos, derrumbaron los muros de la fortaleza, hicieron prisionero al mago en su propia torre y convirtieron aquel aterrador lugar en un bello jardín.



CAÍDA DE ISENGARD

Durante la guerra del Anillo, parecía que de todos los rincones oscuros surgieran malvados aliados de Sauron, el Señor del Anillo. Uno de estos poderosos aliados era el mago rebelde Saruman, que ocupaba la torre y ciudadela de Isengard. Cuando logró hacerse pasar por amigo de los hombres de Gondor y de Rohan y que éstos le entregaran las llaves de Isengard, Saruman se dejó seducir por el Señor del Anillo y se alió con él. A partir de entonces, Saruman se rodeó de orcos, uruk-hai, dunlendinos y semiorcos.

Inesperadamente, otros seres se sumaron también a la guerra tras haber sido atacados por los siervos de Saruman, que habían quemado y arrasado los bosques de los alrededores de Isengard. Entre estos seres estaban los poderosos gigantes llamados ents; medio hombres, medio árboles, estos viejos guardianes de los bosques constituían la raza más fuerte y fornida de la Tierra Media. Mientras los grandes ejércitos de Saruman se disponían a luchar contra los rohirrim, estos temibles gigantes atacaron Isengard por todos los frentes. Tal era su fuerza que, sin usar otra cosa que las manos, derrumbaron los muros de la fortaleza, hicieron prisionero al mago en su propia torre y convirtieron aquel aterrador lugar en un bello jardín.

CAÍDA DE ISENGARD



CAÍDA DE ISENGARD



BATALLA DE CUERNAVILLA

Antes de que los rohirrim pudieran prestar ayuda a sus aliados, los hombres de Gondor, en la guerra del Anillo contra el Señor Oscuro de Mordor, descubrieron que primero debían ocuparse de un enemigo que había surgido en sus propias tierras, pues el ejército del mago rebelde Saruman, que incluía multitud de uruk-hai, orcos, semiorcos y fieros dunlendinos, había salido de Isengard y había atacado con furia a los jinetes de Rohan. Aunque con muchas pérdidas, el ejército de Isengard fue acorralando a los rohirrim hasta que éstos se vieron obligados a buscar refugio en la antigua ciudadela del Abismo de Helm llamada Cuernavilla. Allí, tres miembros de la Comunidad del Anillo —Aragorn, el enano Gimli y el príncipe elfo Legolas— se unieron a los rohirrim.

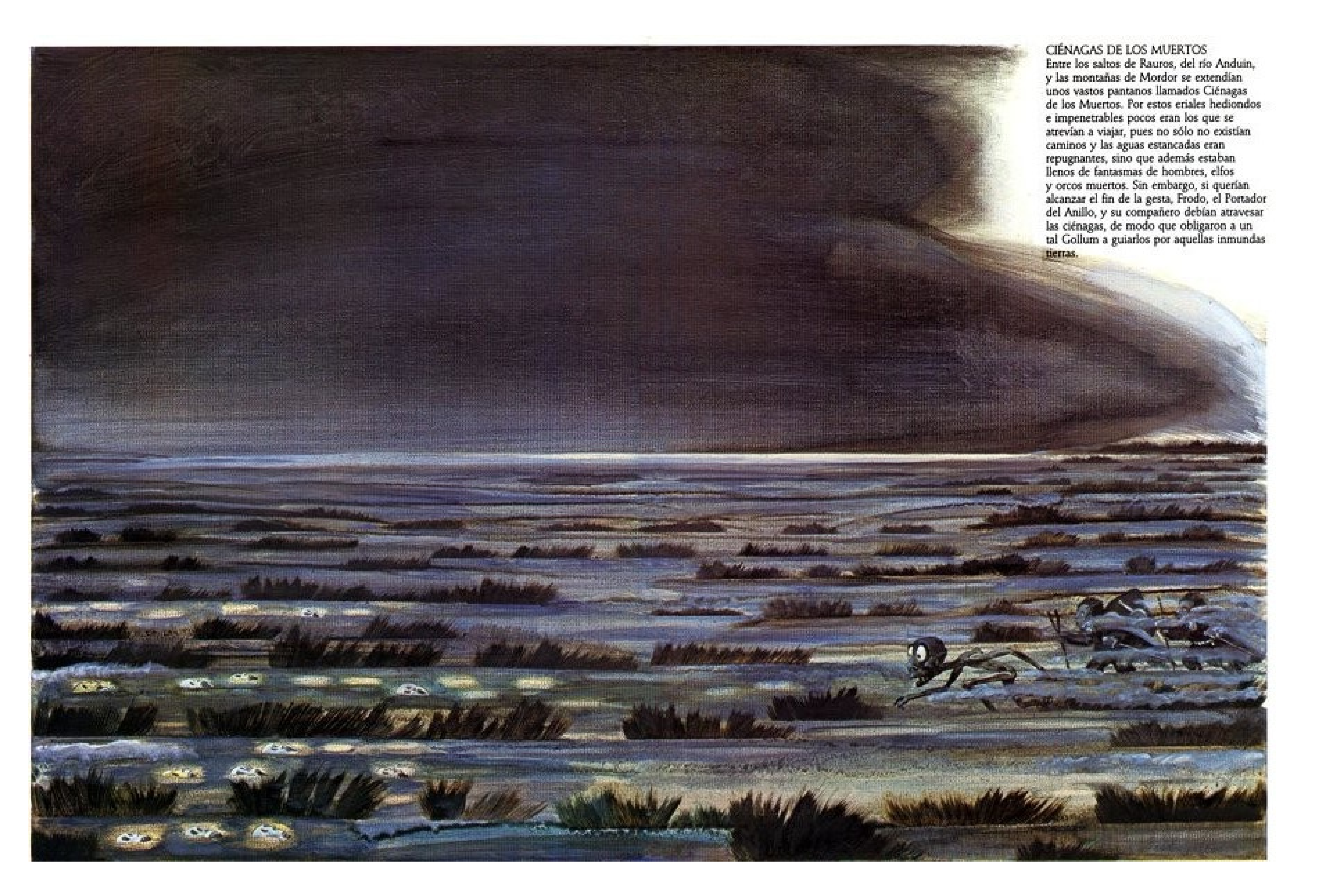
Se libró entonces una gran batalla y, aunque el enemigo echó abajo los terraplenes y las mismísimas puertas de la fortaleza, sus huestes fueron repelidas por la caballería rohirrim. Entonces, en el campo de batalla del Valle del Bajo, el enemigo quedó acorralado por un segundo ejército de rohirrim guiado por Gandalf y apoyado por una hueste todavía mayor de ucornos mandados por los ents. Así fue aplastado el ejército de Isengard y desapareció la amenaza que se cernía sobre las tierras de Rohan.



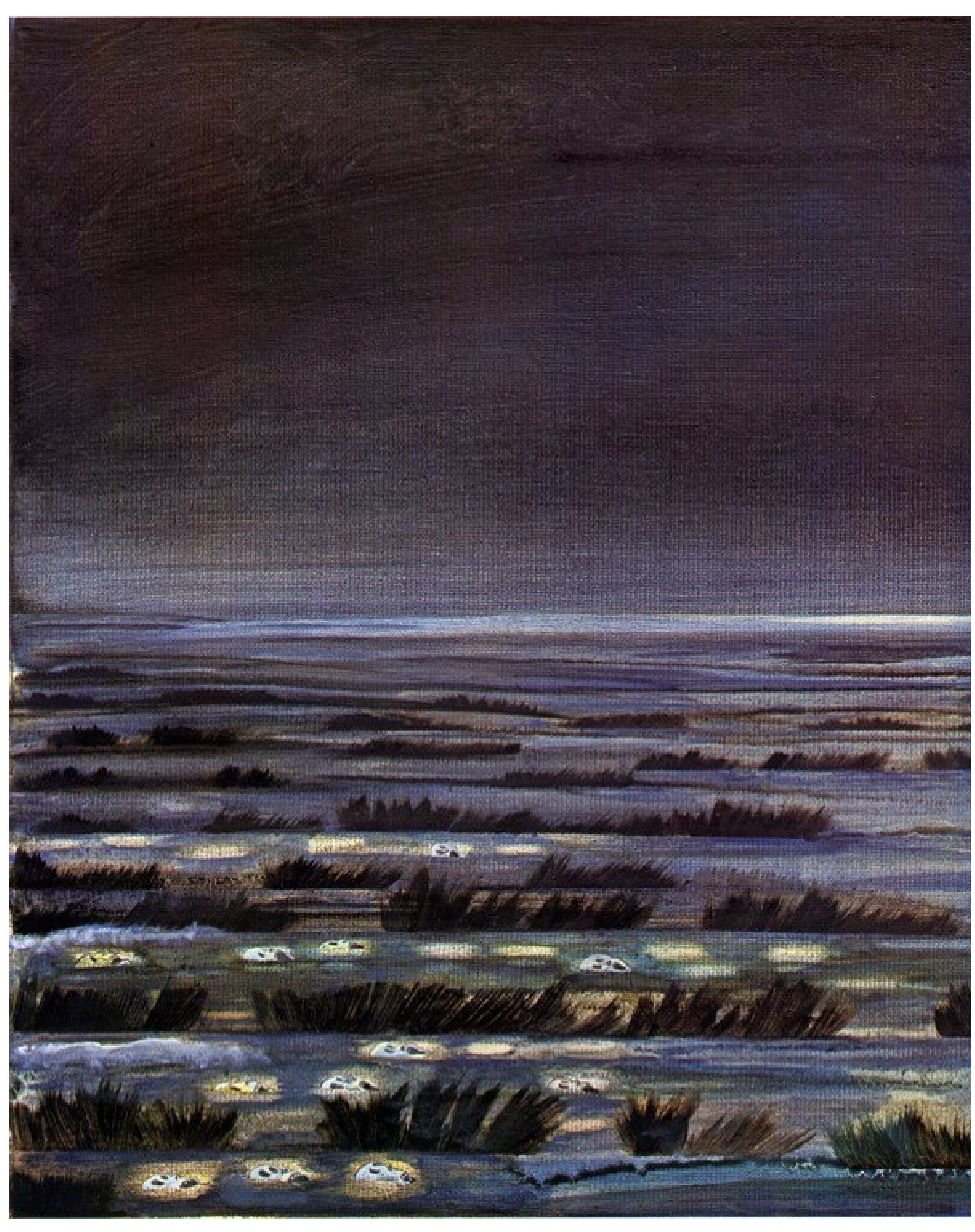
BATALLA DE CUERNAVILLA



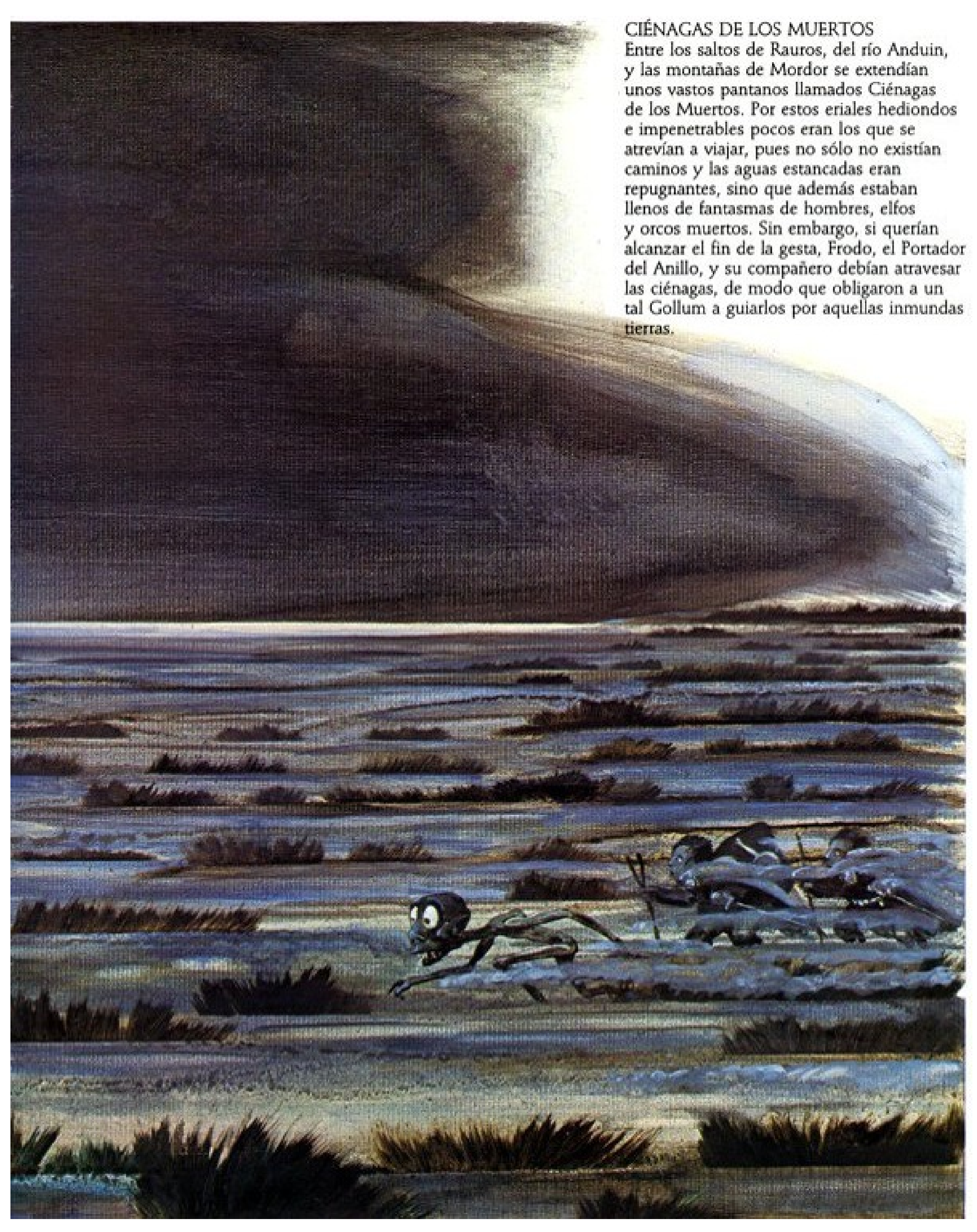
BATALLA DE CUERNAVILLA



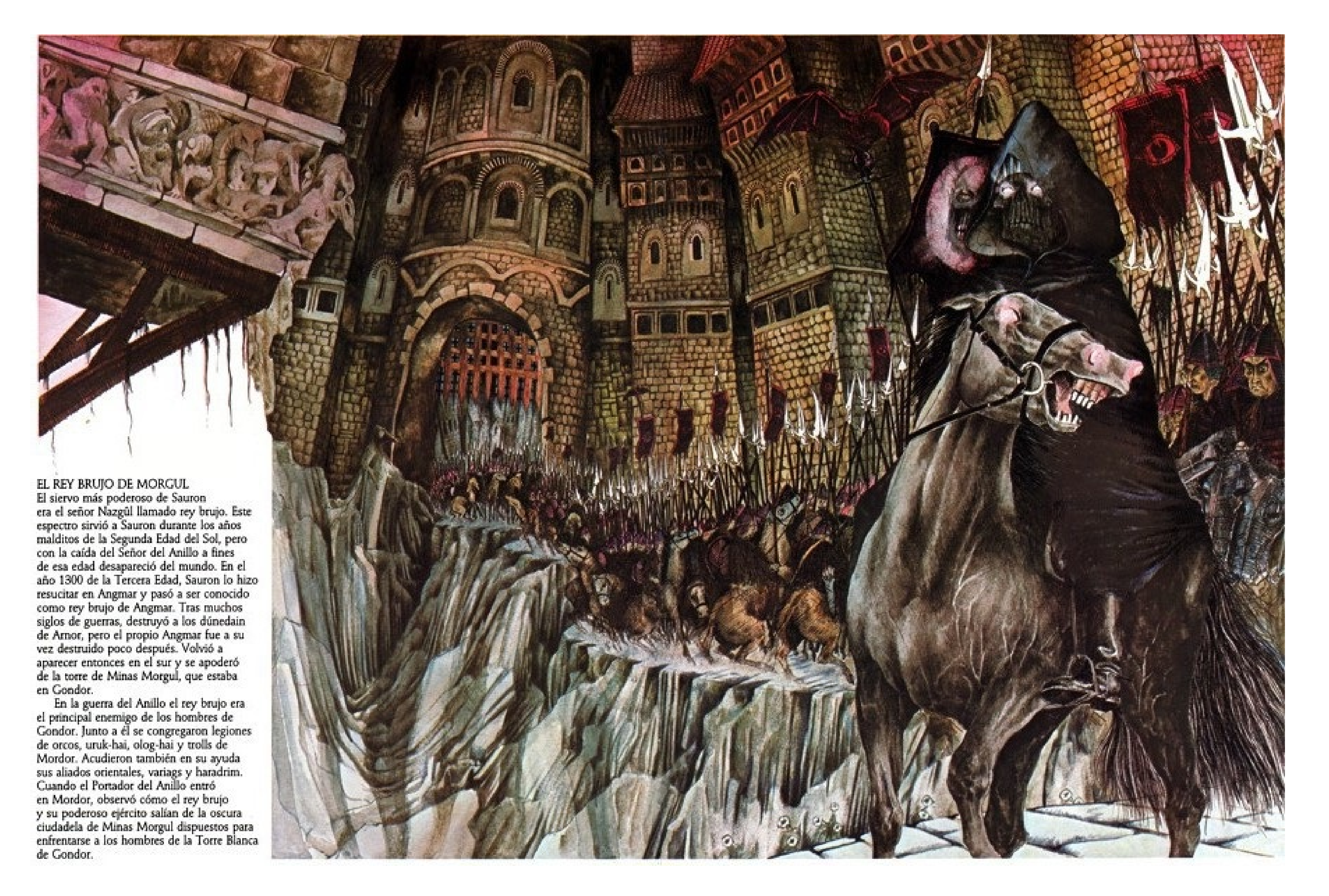
CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS
Entre los saltos de Rauros, del río Anduin, y las montañas de Mordor se extendían unos vastos pantanos llamados Ciénagas de los Muertos. Por estos eriales hediondos e impenetrables pocos eran los que se atrevían a viajar, pues no sólo no existían caminos y las aguas estancadas eran repugnantes, sino que además estaban llenos de fantasmas de hombres, elfos y orcos muertos. Sin embargo, si querían alcanzar el fin de la gesta, Frodo, el Portador del Anillo, y su compañero debían atravesar las ciénagas, de modo que obligaron a un tal Gollum a guiarlos por aquellas inmundas tierras.



CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS



CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS



EL REY BRUJO DE MORGUL

El siervo más poderoso de Sauron era el señor Nazgûl llamado rey brujo. Este espectro sirvió a Sauron durante los años malditos de la Segunda Edad del Sol, pero con la caída del Señor del Anillo a fines de esa edad desapareció del mundo. En el año 1300 de la Tercera Edad, Sauron lo hizo resucitar en Angmar y pasó a ser conocido como rey brujo de Angmar. Tras muchos siglos de guerras, destruyó a los dúnedain de Arnor, pero el propio Angmar fue a su vez destruido poco después. Volvió a aparecer entonces en el sur y se apoderó de la torre de Minas Morgul, que estaba en Gondor.

En la guerra del Anillo el rey brujo era el principal enemigo de los hombres de Gondor. Junto a él se congregaron legiones de orcos, uruk-hai, olog-hai y trolls de Mordor. Acudieron también en su ayuda sus aliados orientales, variags y haradrim. Cuando el Portador del Anillo entró en Mordor, observó cómo el rey brujo y su poderoso ejército salían de la oscura ciudadela de Minas Morgul dispuestos para enfrentarse a los hombres de la Torre Blanca de Gondor.



EL REY BRUJO DE MORGUL
El siervo más poderoso de Sauron era el señor Nazgûl llamado rey brujo. Este espectro sirvió a Sauron durante los años malditos de la Segunda Edad del Sol, pero con la caída del Señor del Anillo a fines de esa edad desapareció del mundo. En el año 1300 de la Tercera Edad, Sauron lo hizo resucitar en Angmar y pasó a ser conocido como rey brujo de Angmar. Tras muchos siglos de guerras, destruyó a los dúnedain de Arnor, pero el propio Angmar fue a su vez destruido poco después. Volvió a aparecer entonces en el sur y se apoderó de la torre de Minas Morgul, que estaba en Gondor.

En la guerra del Anillo el rey brujo era el principal enemigo de los hombres de Gondor. Junto a él se congregaron legiones de orcos, uruk-hai, olog-hai y trolls de Mordor. Acudieron también en su ayuda sus aliados orientales, variags y haradrim. Cuando el Portador del Anillo entró en Mordor, observó cómo el rey brujo y su poderoso ejército salían de la oscura ciudadela de Minas Morgul dispuestos para enfrentarse a los hombres de la Torre Blanca de Gondor.

EL REY BRUJO DE MORGUL



EL REY BRUJO DE MORGUL



ELLA-LARAÑA ES HERIDA

En las montañas de Mordor había un paso poco transitado llamado Cirith Ungol. Casi nadie entraba en Mordor por ese camino, pues el guardián del paso era Ella-Laraña la Grande, última y anciana hija de Ungoliant, la gran araña que devoró los Árboles de los valar.

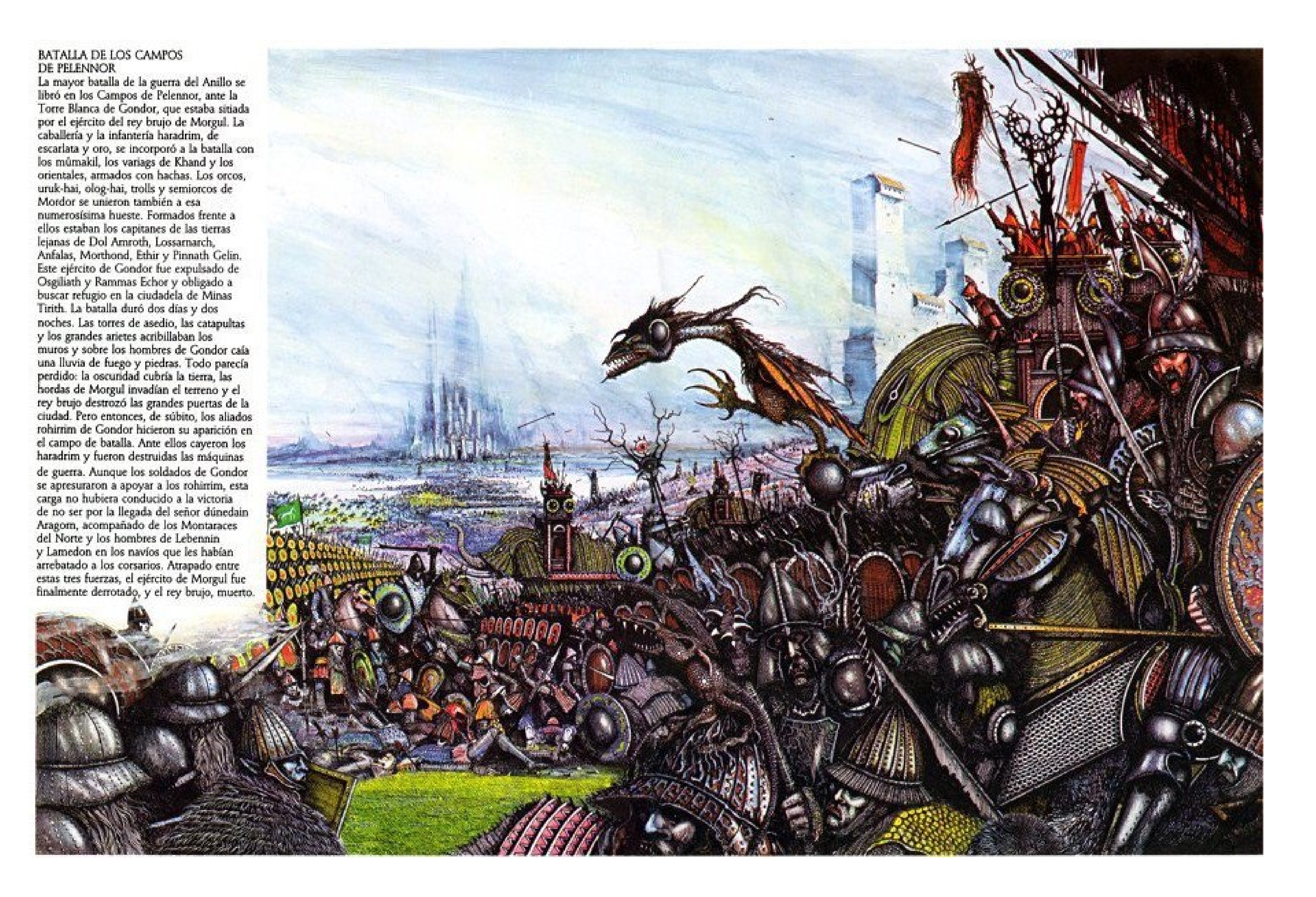
Pero, aun cuando este paso era peligroso, el Portador del Anillo y su compañero penetraron en él, pues era la única posibilidad que tenían de llegar a Mordor. Debido a las artimañas de Gollum y la fuerza de Ella-Laraña, el Portador del Anillo fue herido de gravedad, y su sirviente, Samsagaz Gamyi, hubo de intervenir valientemente en su defensa. Con la espada élfica Dardo, Sam hirió a la gran araña y mediante el Frasco de Galadriel le hizo sentir un dolor terrible en las heridas abiertas. Ya casi sin fuerzas, Ella-Laraña se alejó arrastrándose, torturada por la luz del Frasco, y murió en su inmunda guarida del paso de Cirith Ungol.



ELLA-LARAÑA ES HERIDA



ELLA-LARAÑA ES HERIDA



BATALLA DE LOS CAMPOS DE PELENNOR

La mayor batalla de la guerra del Anillo se libró en los Campos de Pelennor, ante la Torre Blanca de Gondor, que estaba sitiada por el ejército del rey brujo de Morgul. La caballería y la infantería haradrim, de escarlata y oro, se incorporó a la batalla con los mûmakil, los variags de Khand y los orientales, armados con hachas. Los orcos, uruk-hai, olog-hai, trolls y semiorcos de Mordor se unieron también a esa numerosísima hueste. Formados frente a ellos estaban los capitanes de las tierras lejanas de Dol Amroth, Lossarnarch, Anfalas, Morthond, Ethir y Pinnath Gelin. Este ejército de Gondor fue expulsado de Osgiliath y Rammas Echor y obligado a buscar refugio en la ciudadela de Minas Tirith. La batalla duró dos días y dos noches. Las torres de asedio, las catapultas y los grandes arietes acribillaban los muros y sobre los hombres de Gondor caía una lluvia de fuego y piedras. Todo parecía perdido: la oscuridad cubría la tierra, las hordas de Morgul invadían el terreno y el rey brujo destrozó las grandes puertas de la ciudad. Pero entonces, de súbito, los aliados rohirrim de Gondor hicieron su aparición en el campo de batalla. Ante ellos cayeron los haradrim y fueron destruidas las máquinas de guerra. Aunque los soldados de Gondor se apresuraron a apoyar a los rohirrim, esta carga no hubiera conducido a la victoria de no ser por la llegada del señor dúnedain Aragorn, acompañado de los Montaraces del Norte y los hombres de Lebennin y Lamedon en los navíos que les habían arrebatado a los corsarios. Atrapado entre estas tres fuerzas, el ejército de Morgul fue finalmente derrotado, y el rey brujo, muerto.



BATALLA DE LOS CAMPOS DE PELENNOR

La mayor batalla de la guerra del Anillo se libró en los Campos de Pelennor, ante la Torre Blanca de Gondor, que estaba sitiada por el ejército del rey brujo de Morgul. La caballería y la infantería haradrim, de escarlata y oro, se incorporó a la batalla con los mûmakil, los variags de Khand y los orientales, armados con hachas. Los orcos, uruk-hai, olog-hai, trolls y semiorcos de Mordor se unieron también a esa numerosísima hueste. Formados frente a ellos estaban los capitanes de las tierras lejanas de Dol Amroth, Lossarnarch, Anfalas, Morthond, Ethir y Pinnath Gelin. Este ejército de Gondor fue expulsado de Osgiliath y Rammas Echor y obligado a buscar refugio en la ciudadela de Minas Tirith. La batalla duró dos días y dos noches. Las torres de asedio, las catapultas y los grandes arietes acribillaban los muros y sobre los hombres de Gondor caía una lluvia de fuego y piedras. Todo parecía perdido: la oscuridad cubría la tierra, las hordas de Morgul invadían el terreno y el rey brujo destrozó las grandes puertas de la ciudad. Pero entonces, de súbito, los aliados rohirrim de Gondor hicieron su aparición en el campo de batalla. Ante ellos cayeron los haradrim y fueron destruidas las máquinas de guerra. Aunque los soldados de Gondor se apresuraron a apoyar a los rohirrim, esta carga no hubiera conducido a la victoria de no ser por la llegada del señor dúnedain Aragorn, acompañado de los Montaraces del Norte y los hombres de Lebennin y Lamedon en los navíos que les habían arrebatado a los corsarios. Atrapado entre estas tres fuerzas, el ejército de Morgul fue finalmente derrotado, y el rey brujo, muerto.

BATALLA DE LOS CAMPOS DE PELENNOR



BATALLA DE LOS CAMPOS DE PELENNOR



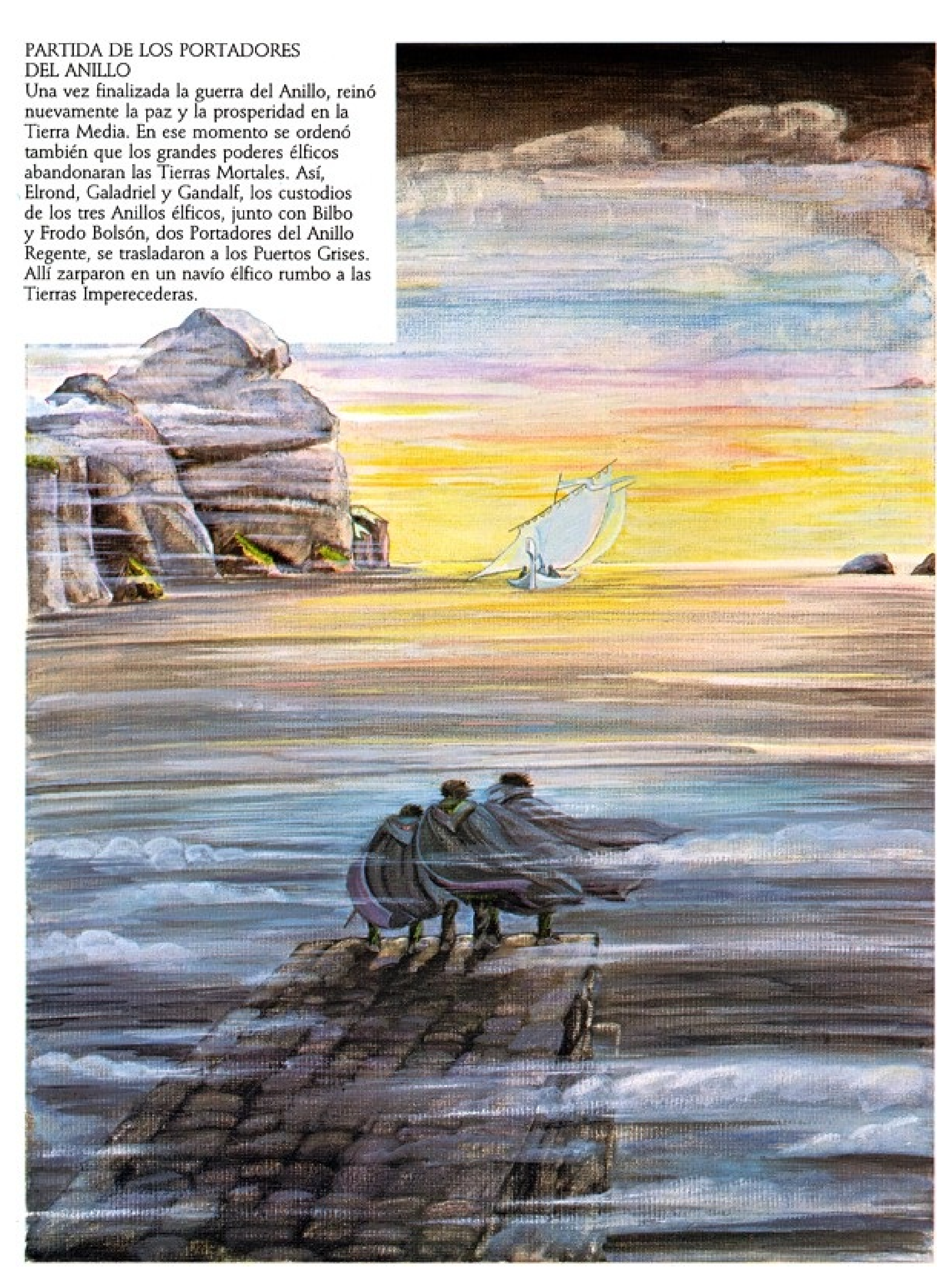
DESTRUCCIÓN DE MORDOR
Desaparecido el poder del rey brujo de Morgul, los vencedores de los Campos de Pelennor se presentaron ante la Puerta Oscura de Mordor desafiando a Sauron, el Señor Oscuro. Sin embargo, se trataba de un engaño, pues en el momento del ataque a la puerta, el Portador del Anillo alcanzaba el fin de la gesta. Montados en sus criaturas aladas, los Nazgûl volaron raudos como el viento del norte con intención de impedirlo, pero de nada sirvió, pues el Anillo Único fue lanzado al fuego del Monte del Destino. Con el fin del Anillo, Sauron y todo su mundo quedó destruido; la Puerta Negra se derrumbó, la Torre Oscura de Barad-dûr se vino abajo y la tierra se abrió. En plena huida, los Nazgûl y las criaturas aladas se incendiaron y, envueltos en llamas, cayeron aullando del cielo.



DESTRUCCIÓN DE MORDOR

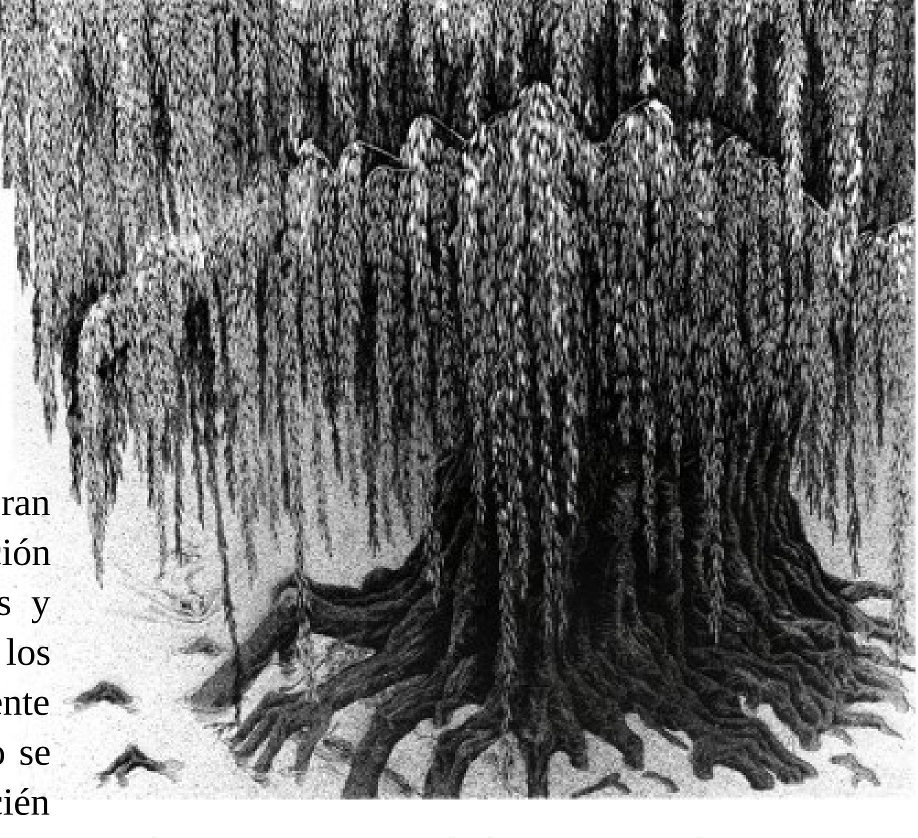


DESTRUCCIÓN DE MORDOR



PARTIDA DE LOS PORTADORES DEL ANILLO





SAUCES. En las Edades de las Lámparas, cuando se crearon los grandes bosques de Arda, aparecieron en ellos viejos sauces. Los espíritus de los sauces eran fuertes y sentían predilección por las tierras pantanosas y los cauces tranquilos de los ríos. Vivieron apaciblemente durante largo tiempo y no se interesaron ni por la recién llegada raza de los hombres ni por las antiguas razas de los enanos y los orcos, que cortaban y quemaban leña. Algunos sauces adquirieron sensibilidad y agilidad y pasaron a ser los llamados ucornos, cuyo propósito era destruir a todos los enemigos de los bosques.

El más notable sauce de los que se mencionan en las leyendas de la Tierra Media es el Viejo Sauce, que en la Tercera Edad del Sol vivía en las riberas del Tornasauce, en el Bosque Viejo. Tenía el interior negro, las ramas flexibles y poseía un encantador poder musical. Mediante su voluntad, dominaba toda la tierra del Bosque Viejo y su canto allanaba todos los caminos que se extendían ante él. Los viajeros podían quedar atrapados por su hipnótico embrujo; la melodía del agua y el viento al rozar las hojas los sumía en un profundo sueño que los postraba junto al viejo tronco. Así, con sus nudosas raíces o con su tronco cóncavo, los capturaba y seguidamente los aplastaba o los ahogaba en el río. Su poder hizo que el Bosque Viejo fuera, y con razón, muy temido por los viajeros, y, de no haber sido por la influencia de Tom Bombadil, pocos hubieran atravesado sin percances sus dominios.

SEGUNDOS NACIDOS. Antes de que se creara el mundo, en la dimensión previa al inicio del tiempo, se había previsto que Ilúvatar daría origen a dos grandes pueblos del futuro mundo. Los Primeros Nacidos de Ilúvatar fueron la raza inmortal de los elfos, que nacieron cuando se volvieron a encender las estrellas. Los Segundos Nacidos, u HOMBRES, vinieron al mundo cuando Anar, el Sol, brilló por primera vez en la Tierra Media. En la lengua quenya, Segundos Nacidos se dice «atani» y en sindarin «edain», y éstos son los nombres por los que fueron conocidos los primeros

hombres de Beleriand.

SEMIORCOS. Entre los dunlendinos que, en la Tercera Edad del Sol, se congregaron en torno al estandarte de Saruman, el de la Mano Blanca, en Isengard, había algunos cuya sangre, gracias a un conjuro de Saruman, se mezcló con la de los orcos y los uruk-hai. Se trataba de hombres fornidos, con ojos de lince e intenciones perversas, que se llamaron semiorcos. Muchos se contaban entre los más fuertes vasallos de Saruman. La mayoría perecieron en la batalla de Cuernavilla, ya fuera ante los muros de la fortaleza o en el bosque de los ucornos. Sin embargo, algunos sobrevivieron al día fatal y siguieron a Saruman el Blanco al exilio, e incluso hasta la Comarca, el país de los hobbits, donde sirvieron fielmente al brujo caído hasta que exhaló el último aliento.

SIMBELMYNË. Cerca de Edoras, el palacio dorado de los reyes de la Marca, se encontraban los grandes túmulos funerarios donde descansaban los reyes que habían gobernado Rohan durante los últimos quinientos años de la Tercera Edad del Sol. A fines de la Tercera Edad, las tumbas se alineaban en dos hileras: una de nueve para los del primer linaje y otra de ocho para los del segundo linaje. Y sobre estas tumbas, como si de centelleantes copos de nieve se tratara, crecían las blancas flores llamadas *simbelmynë*, que en la lengua común de los hombres son conocidas como «nomeolvides». Florecían en todas las estaciones y, al igual que los ojos de los elfos, resplandecían con la luz de las estrellas.

Donde las *simbelmynë* crecían más blancas y más espesas era sobre la tumba de Helm Manomartillo, el noveno rey del primer linaje, que durante el sitio de Cuernavilla se internó solo entre sus enemigos, los dunlendinos; las flores les recuerdan quién fue el más fiero rey de la Marca. Mientras duró el hambre del feroz invierno, Helm Manomartíllo hizo sonar su potente cuerno y como un troll de la nieve persiguió a sus enemigos hasta darles muerte. Aunque pereció en aquella época, se dice que su espíritu continuó recorriendo la Tierra y que en el Abismo de Helm aún podía oírse su cuerno.

SINDAR. La leyenda del «Viaje de los elfos» cuenta cómo se separaron de su raza los elfos grises, que eran conocidos con el nombre de sindar. Al principio pertenecían al tercer clan, los teleri, y su rey era el rey supremo de estos últimos. En esa temprana época se llamaba Elwë Singollo y era el más alto de los elfos. Tenía el cabello plateado y fue el único teleri (junto con el rey noldor Finwë y el señor vanyar Ingwë) conducido por Oromë, el jinete de los valar, a las Tierras Imperecederas para que experimentara la luz de los Arboles de los valar.

Cuando Elwë Singollo volvió de nuevo junto a su pueblo para contarles con detalle lo que les esperaba en las Tierras Imperecederas, no había nadie más ansioso

que él por regresar a la luz.

Los teleri constituían el grupo más numeroso de los que se desplazaron al oeste, pero por eso mismo iban siempre los últimos en el largo peregrinaje. Muchos teleri se perdieron en el trayecto, pero Elwë siempre los instó a continuar, hasta que, después de cruzar las Montañas Azules, llegaron a Beleriand.

Una vez allí, levantaron un campamento en un bosque de las orillas del río Gelion. En este lugar, según la tradición élfica, Elwë Singollo penetró en el bosque de Nan Elmoth y desapareció. Lo más probable es que fuera víctima de un encantamiento eterno.

Su pueblo lo buscó, pero con el transcurso de los años muchos abandonaron toda esperanza, reconocieron como rey a Olwë, su hermano, y prosiguieron el viaje hacia occidente. Pero muchos otros se negaron a aceptar ningún otro rey que no fuera él y no quisieron marcharse de aquel lugar, tal era el aprecio que sentían por su tierra y por su perdido rey. Así, los que se quedaron en Beleriand se llamaron a sí mismos eglath, los «abandonados», y desde entonces quedaron escindidos de los teleri.

Andando el tiempo, los eglath tuvieron la recompensa que se merecían, pues Elwë Singollo regresó del bosque de Nan Elmoth; pero la gran transformación que había sufrido dejó atónito a su pueblo. Con él iba la responsable del encantamiento; Melian la Maia, esposa y reina de Elwë, cuyo rostro emitía una luz brillante y hermosa. Los eglath quedaron prendados de ella y lloraron de alegría con el retorno de su rey.

También en otras cosas había cambiado el rey, pues ya no deseaba ir a occidente sino quedarse en el bosque de Beleriand, reunir en él a su gente y fundar allí un reino. La luz del rostro de Melian era para él más bella que la de los Árboles. Así pues, se fundó un nuevo reino y sus súbditos dejaron de llamarse eglath para ser conocidos como sindar, «elfos grises», o elfos del crepúsculo.

En las Edades de las Estrellas, los sindar se convirtieron en los elfos más notables de las Tierras Mortales y dominaron todo Beleriand. Dentro de su propio territorio encontraron a un grupo de teleri, llamados falathrim, que vivían junto al mar y que, encabezados por su señor Círdan, recibieron con agrado al rey y le juraron lealtad. Lo mismo hicieron un grupo de nandor que se había trasladado a Beleriand y luego se llamaron elfos verdes o laiquendi. Con el tiempo, nació entre los sindar una nueva lengua élfica, y en esa lengua sindarin el rey ya no se llamaba Elwë Singollo sino Elu Thingol, «rey Mantogrís».

Se cuenta que en las Edades de la Luz de las Estrellas salió de las Montañas Azules una gente extraña que se llamaba a sí misma khazâd; sin embargo, los elfos los llamaron naugrim, «pueblo menguado». Eran enanos que venían en son de paz con intención de comerciar con los elfos de Beleriand. Ambos pueblos prosperaron y aprendieron muchas cosas uno de otro. Con la ayuda de los enanos se construyó la

mayor ciudad élfica de la Tierra Media, que se llamó Menegroth, «las Mil Cavernas». Aunque era una ciudad excavada dentro de una montaña, ha sido descrita como un bosque de hayas en el que brillaban faroles de oro, cantaban los pájaros, correteaban los animales y manaba el agua de fuentes de plata. Siempre había luz en el interior de los bosques y en los alrededores de Menegroth, pues el reino sindarin era todopoderoso gracias a estar gobernado por una combinación de elfo y maia. De la unión de Elu Thingol y Melian nació una hija que se llamó Lúthien. Según las narraciones, se trataba de la criatura más bella que ha existido jamás en el mundo.



Pero los tiempos de paz bajo las estrellas llegaron a su fin; estalló la guerra en Valinor y los Árboles de los valar fueron destruidos. No obstante, Melian era una reina sabia con grandes dotes para la presciencia y decidió apartar a los sindar de la fatalidad que había de caer sobre la tierra que ocupaban. Realizó un gran encantamiento que influyó en todo el bosque de Doriath, que rodeaba Menegroth, e hizo que el reino de los sindar se convirtiera en un reino oculto. Tal encantamiento era más resistente que las murallas de cualquier ciudadela y se llamó Cintura de Melian; ningún mal podía penetrarlo y todos se desintegraban al topar con ella.

Así, aunque los noldor salieron de las Tierras Imperecederas persiguiendo a Morgoth y en Beleriand se libraba la guerra de las Joyas, la mayoría de los sindar se

encontraban a salvo. Tampoco quisieron tratar con esos asesinos de su propio pueblo ni ayudarlos, pues habían llegado a sus oídos los actos cometidos por los noldor en las Tierras Imperecederas, así como que habían asesinado a sus parientes los teleri de Alqualondë.

Pero, tal como se cuenta en el relato de Lúthien y Beren, el mal apareció bajo formas inesperadas dentro del propio reino, pues un individuo de la raza de los hombres llamado Beren se presentó ante Thingol y le pidió la mano de Lúthien. Thingol, que miraba con desdén a los mortales, estuvo tentado de darle muerte, pero en lugar de eso le encomendó una tarea imposible. Como futuro príncipe, debía arrancar un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth y llevárselo a Thingol. Así se inició la búsqueda del Silmaril, que tantas desgracias trajo a los sindar, ya que los vinculó al destino de los noldor y a la maldición que pesaba sobre los Silmarils.

En una hazaña increíble y con la ayuda de Lúthien y del perro lobo Huan, Beren llevó a cabo la tarea que le había sido encomendada, pero despertó no sólo la ira de Morgoth sino también la de los enanos y de los noldor, pues los obreros enanos que vivían en el reino oculto y habían trabajado para Thingol, arrastrados por su deseo de poseer la gema, lo asesinaron y le robaron el Silmaril. Sin embargo, no pudieron escapar y también murieron. A la muerte de Thingol, Melian olvidó su poder y, llorando, abandonó la Tierra Media para siempre. En ese momento el encantamiento del reino oculto desapareció.

Aprovechando que ya no estaba protegida, los enanos de Belegost y los noldor hijos de Fëanor arrasaron la ciudadela de Menegroth. Así el gran reino se perdió para siempre, aunque sobrevivieron varios señores.

En la Segunda Edad del Sol varios señores sindar, junto con muchos noldor, navegaron hasta Tol Eressëa y construyeron la ciudad y el puerto de Avallónë. Pero otros señores sindar permanecieron en la región que quedaba de Beleriand, que se llamaba Lindon. Con el transcurso de los años, varios hijos de los señores sindar abandonaron Lindon para dirigirse a las tierras del otro lado de las Montañas Nubladas, donde fundaron reinos entre los elfos silvanos. Dos de los más famosos eran Thranduil, que fue al Gran Bosque Verde y fundó allí el reino del bosque, y Celeborn, pariente de Thingol, que con la princesa noldor Galadriel fundó el reino de Lothlórien, el Bosque de Oro. Algunos señores sindar se establecieron también en Rivendel con Elrond y en los Puertos Grises con Círdan el Constructor de Barcos. En la guerra del Anillo el elfo más destacado fue Legolas, hijo de Thranduil, uno de los nueve héroes de la Comunidad del Anillo, y después de la contienda fundó la última colonia élfica de los bosques en la hermosa floresta de Ithilien, situada en Gondor.

Finalmente, en la Cuarta Edad del Sol, todos los poderes eldar estaban desapareciendo del mundo y los últimos sindar se trasladaron en buques de los Puertos Grises a las Tierras Imperecederas junto con los otros elfos.

SNAGA. Entre los seres malignos que en las historias de la Tierra Media reciben el nombre de orcos había muchas especies, cada una de las cuales parecía corresponder a una variedad distinta de mal. La especie más común era la que en la lengua negra se llamaba snaga, que quería decir «esclavos». Los orcos, que estaban llenos de odio, se despreciaban también a sí mismos, pues eran ciertamente esclavos y vasallos, de los Poderes Oscuros, que los gobernaban.

SUREÑOS. Una parte de las historias de las Tierras Occidentales trata del pueblo que llegó allí en la Segunda y Tercera Edad del Sol procedente de los desiertos y bosques de las Tierras del Sur. Este pueblo fue gobernado por muchos reyes y señores hasta que Sauron el Maia los corrompió y los condujo a la guerra. Los dúnedain los llamaban sureños, aunque con mayor frecuencia eran conocidos como HARADRIM.

Los sureños eran hombres de piel parda o negra que luchaban con fiereza ornamentados con mucho oro. Su estandarte era una serpiente negra sobre fondo escarlata. Llevaban armaduras de bronce, túnicas carmesí, lanzas y cimitarras. Se trasladaban a pie, por mar, a caballo o a lomo de unas poderosas bestias de guerra llamadas mûmakil, de gran volumen y temperamento belicoso.



TABACO OCCIDENTAL. En la Tierra Media se consumía una hierba que, según descubrieron los hobbits, producía un gran placer si se quemaba lentamente y se inhalaba su humo. Era la hierba llamada *nicotiana*, que en la lengua oestron recibía el nombre de «tabaco occidental», pero comúnmente era conocida como «hierba para pipa». Su uso se extendió desde la Comarca, donde vivían los hobbits, por toda la Tierra Media y, para bien o para mal, era del agrado de hombres y enanos.

TARCOS. En la lengua oestron había muchas palabras tomadas del élfico y empleadas de una manera distinta a la original; por ejemplo, el término quenya «tarkil», que significaba dúnedain, al ser adoptado por los orcos se transformó en «tarco» y pasó a ser aplicado en tono despectivo a los HOMBRES DE GONDOR.

TARELDAR. Los elfos que atendieron a la llamada de los valar, emprendieron el viaje a occidente y vieron el Reino Bendecido en la época de la luz de los Árboles, se llamaban en la lengua quenya tareldar o ALTOS ELFOS. Constituían un gran pueblo que se multiplicó y construyó ciudades y reinos sin parangón en la Tierra Media, pues la perspicacia y agudeza de los tareldar eran inimaginables. Compararlos con los moriquendi es como comparar la noche con el día.

TASARION. Entre los árboles más antiguos se contaban los que los elfos llamaban *tasarion*. Al igual que muchas otras especies de árboles, habían llegado al mundo en las Edades de las Lámparas por deseo de Yavanna, Reina de la Tierra. Los *tasarion* eran fuertes y tenían una larga vida. En las Edades de la Luz de las Estrellas el mayor bosque de estos árboles de toda la Tierra Media era el de Nan-tasarion, «valle de los *tasarion*», que estaba situado en Beleriand. Y, aunque este bosque quedó destruido cuando Beleriand se hundió en el mar, la especie sobrevivió a todos los cambios del mundo e incluso a las grandes invasiones de la raza de los hombres, pues los *tasarion* son los mismos árboles que los hombres llaman SAUCES.

TELCONTARI. Finalizada la guerra del Anillo, un nuevo linaje de reyes gobernó los reinos gemelos de Arnor y Gondor. El primer soberano de esta estirpe fue Aragorn, hijo de Arathorn, que al ser coronado pasó a llamarse Elessar. Como nombre de su casa eligió Telcontar, pues era la traducción quenya del apelativo por el que había sido conocido durante sus años de exilio, Trancos. Sus descendientes y sucesores conservaron el nombre de la casa fundada por Aragorn y se llamaron telcontari.

TELERI. Tres fueron los clanes de elfos que en los tiempos de las estrellas emprendieron el Gran Viaje desde el este de la Tierra Media hasta las Tierras Imperecederas. Los dos primeros eran los vanyar y los noldor, que también fueron los primeros en alcanzar su meta. El tercer clan era el de los teleri, cuyo destino fue

distinto del de los dos primeros, pues eran los más numerosos y por lo tanto su avance por la Tierra Media era también más lento. En el transcurso del Gran Viaje, los teleri se convirtieron en un pueblo disperso y dividido.

Al llegar a la región fronteriza del oeste de la Tierra Media, los teleri se detuvieron por miedo a atravesar el gran río Anduin y las Montañas Nubladas. Algunos se separaron del grupo principal, se dirigieron al sur y penetraron en los valles del Anduin, donde vivieron durante muchos siglos. Este pueblo se llamó nandor y adoptó como señor a un tal Lenwë.

Pero el grupo principal prosiguió hacia el oeste y cruzó las Montañas Nubladas y las Montañas Azules hasta llegar a la tierra que luego se llamó Beleriand. Entonces se produjo la mayor división de los teleri. Se encontraban todos acampados en un gran bosque del otro lado del río Gelion, cuando se dieron cuenta de que había desaparecido su rey, Elwë Singollo, que era el único de entre ellos que había visto los Árboles de los valar en las Tierras Imperecederas. Elwë penetró en el bosque de Nan Elmoth y allí fue víctima del embrujo amoroso de Melian la Maia, que lo mantuvo apartado de su pueblo mientras éste no dejaba de buscarlo. Una parte que se autodenominó eglath, los «abandonados», se negó a seguir adelante sin él y le guardaron fidelidad hasta que, por fin, regresó con Melian, su esposa. Los eglath pasaron entonces a llamarse sindar, «elfos grises», y basándose en esta unión de elfos y maias construyeron el más poderoso reino élfico de la Tierra Media en los Años de la Luz de las Estrellas.

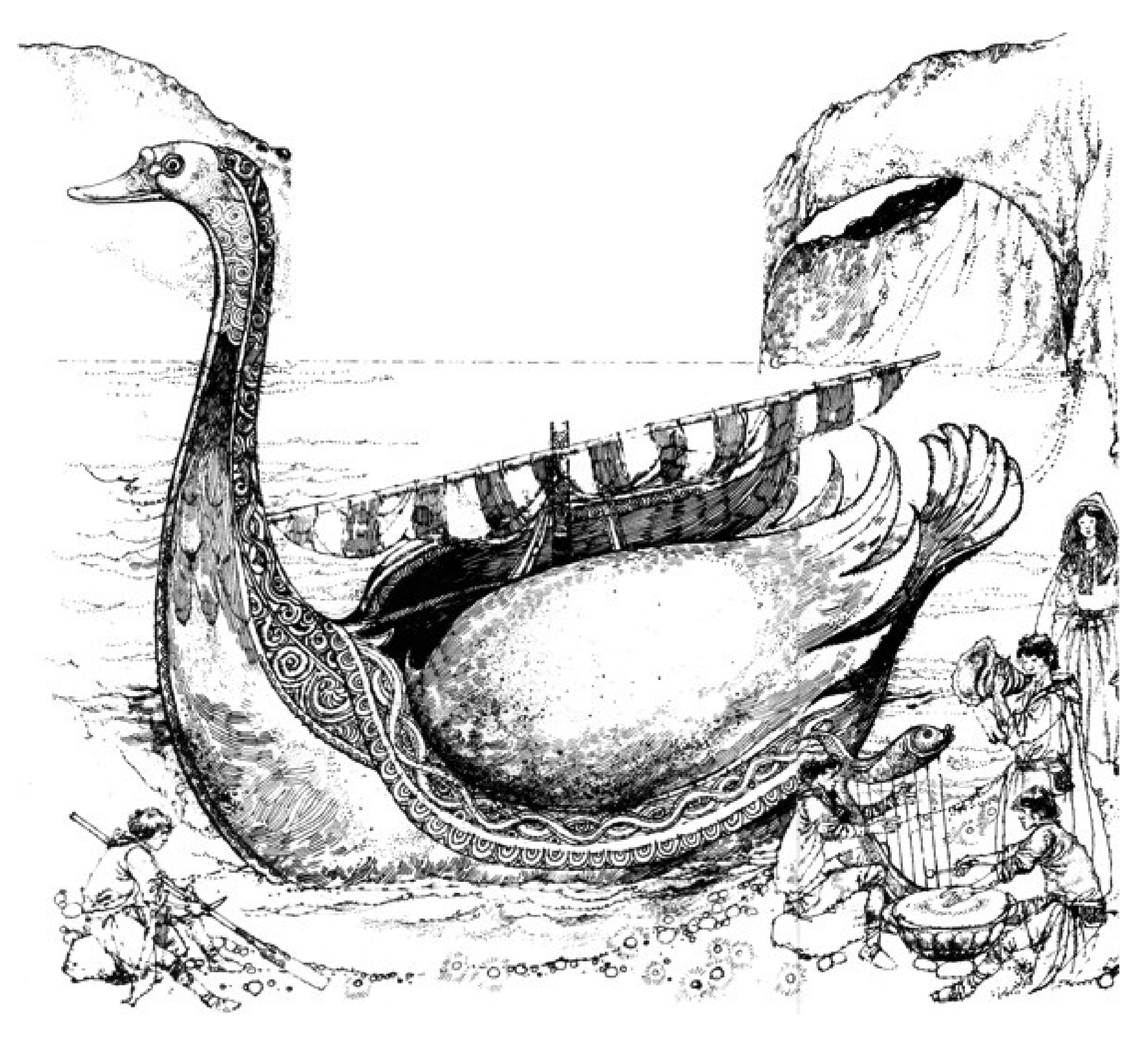
Pero mucho antes de que regresara el rey Elwë, la mayor parte de los teleri habían reconocido como rey a su hermano Olwë y habían reemprendido la marcha hacia el oeste, que los había llevado a orillas del Gran Mar. Allí se dispusieron a esperar algún signo de los valar que los ayudara a llegar por fin a las Tierras Imperecederas. Los teleri aguardaron durante mucho tiempo en la costa de la Tierra Media y aprendieron a amar el mar bajo las estrellas. Mientras esperaban cantaban canciones tristes y alegres. De todos los elfos, ellos eran los que mejor cantaban, y de todos los elfos ellos eran también los que más amaban el mar. Algunos los llamaban lindar, los «cantores», y otros falmari, «elfos del mar». Al oír sus cantos, Ossë, el Maia de las Olas, se les apareció y los deleitó con canciones sobre el mar y el oleaje. De él aprendieron a conocer el mar y así creció su amor por la apariencia y el sonido de aquellas turbulentas orillas.

Así, cuando Ulmo, el Señor del Océano, se presentó ante los teleri con su navío, que era una isla en movimiento, de nuevo algunos abandonaron el viaje. Éstos fueron llamados falathrim, «elfos de las Falas». Se quedaron por amor a las orillas de la Tierra Media, eligieron a Círdan como señor y se establecieron en los puertos de Brithombar y Eglarest. En tiempos posteriores fueron los primeros constructores de barcos de la Tierra Media.

Sin embargo, la mayor parte de los teleri se trasladó a occidente con Ulmo. Los seguía Ossë, que iba cantando y recordándoles la bendición del mar. Ulmo, al comprobar la magnitud de su amor a las olas, no quiso conducirlos a un lugar apartado del mar, de modo que cuando avistaron las Tierras Imperecederas no los llevó a tierra firme sino que ancló la isla en la bahía de Eldamar, dentro de la zona iluminada. Desde allí se divisaba la tierra de sus hermanos, aunque estaba fuera de su alcance. Una vez más, el viaje de los teleri quedó interrumpido y a lo largo de una edad entera vivieron separados de sus parientes. Su lengua cambió durante su estancia en Tol Eressëa, la «isla solitaria»; los sonidos del mar estaban siempre en su boca y su idioma fue diferenciándose del de los vanyar y los noldor.

No obstante, los valar se disgustaron con su hermano Ulmo porque deseaban llevar al tercer clan hasta las verdaderas orillas de su reino. Ulmo cedió a su petición y les envió nuevamente a Ossë, quien, con cierto recelo, les enseñó el arte de construir barcos y, cuando hubieron fabricado sus naves, les envió unos grandes cisnes alados que los llevaron finalmente a Eldamar.

Los teleri se alegraron de llegar por fin a la meta de su viaje y espectacular fue la bienvenida que les dieron. Los noldor y los vanyar salieron de la ciudad de Tirion, situada sobre el monte Túna, portando oro y piedras preciosas como regalo. Así pues, con el tiempo, los teleri conocieron la luz de los Árboles y la sabiduría del pueblo vala.



Durante el reinado de Olwë, los teleri construyeron hermosas mansiones de nácar y navíos con ojos y picos de azabache y oro, a semejanza de los cisnes de Ulmo. A su ciudad le pusieron por nombre Alqualondë, que significa «puerto de los cisnes». Permanecieron cerca de las olas que tanto amaban, y paseaban por la orilla del mar o navegaban por la bahía de Eldamar. Los teleri eran y siguen siendo un pueblo feliz; sus navíos atraviesan constantemente la puerta tallada en la roca por la que se accede a su puerto y su ciudad. Apenas conocen la guerra ni las rivalidades; sus preocupaciones están relacionadas con el mar, los barcos y las canciones. Estas cosas les proporcionan también sus principales alegrías.

Por dos veces se han visto inmersos en una guerra, y ambas han sido imprevistas. La primera vez, según el «Aldudéniё» —el relato del oscurecimiento de Valinor—, Fëanor, señor de los noldor, se presentó ante los teleri de Alqualondë y les pidió sus navíos para ir a la Tierra Media a vengar la muerte de su padre y arrebatarle los Silmarils a Morgoth. El rey Olwë le denegó la petición y los fieros noldor dieron muerte a muchos teleri y se llevaron sus naves. Ésta fue la primera matanza entre elfos conocida en Arda. Siempre se ha considerado una gran desgracia y desde entonces se le ha reprochado a los hijos de Fëanor.

Sólo en otra ocasión hubieron de pasar la prueba de la guerra los teleri de

Alqualondë. Fue en la guerra de la Cólera, hacia el fin de la Primera Edad del Sol, cuando los valar, los maiar y los eldar libraron la Gran Batalla y derrotaron al vala rebelde, Melkor, a quien los elfos llamaban Morgoth. Pero ni siquiera entonces lucharon los teleri, pues sólo se usaron sus navíos para transportar a los guerreros vanyar y noldor de las Tierras Imperecederas a la Tierra Media. Aunque estaban dispuestos a ayudar a los noldor, no querían morir por ellos en el campo de batalla, pues aún se acordaban de aquella primera matanza entre hermanos.

Cuenta el «Akallabêth» que, cuando Númenor abrió las entrañas del mundo con su caída, las Esferas de las tierras mortales e inmortales se separaron y desde entonces sólo los navíos de los teleri pudieron cruzar la hendidura. Los hermosos barcos blancos en forma de cisne de los teleri son una maravilla y un prodigio, y el mundo mortal no ha vuelto a ver nada semejante, aunque todavía continúan navegando en la bahía de Eldamar y lo seguirán haciendo hasta el fin de Eä.

TINDÓMEREL. El más bello pájaro cantor de Arda era el *tindómerel*, «hija del crepúsculo», que los hombres comunes llaman ruiseñor. Los elfos sentían predilección por este cantor nocturno, que llamaron TINUVIEL, «doncella del crepúsculo», y contaban muchos relatos en los que aparecían ruiseñores.

TINÚVIEL. En las canciones y narraciones de los elfos se habla mucho del ave canora nocturna que los hombres llaman ruiseñor. De todos los cantos de las aves, el suyo es el más apreciado, pues, al igual que el de los propios elfos, suena como la luz de las estrellas. Este pájaro tiene muchos nombres: *dúlin*, «cantor nocturno», *tindómerel*, «hija del crepúsculo», *lómelindë*, «cantor del crepúsculo», y *tinúviel*, «doncella del crepúsculo».

Las más importantes leyendas de este pájaro son las de Doriath, pues la reina de los elfos grises, Melian la Maia, estaba siempre rodeada de los deliciosos cantos de los ruiseñores. Andando el tiempo, Melian y el rey Thingol tuvieron una hija, único ser nacido de un elfo y una maia en los Círculos del Mundo. Se trataba de la más hermosa criatura élfica jamás vista y la más exquisita cantora de su raza, razón por la cual le pusieron por nombre Lúthien Tinúviel. La «Balada de Leithian» cuenta cómo, mediante la magia de sus cantos, ejerció un enorme poder en Arda. Pero a semejanza del ave nocturna, cuya vida es sumamente breve, dejó pronto el mundo, pues tomó al mortal Beren, hijo de Barahir, como esposo y también ella se volvió mortal. Así, el ser más bello de Arda desapareció mucho antes de que terminara la Primera Edad del Sol.

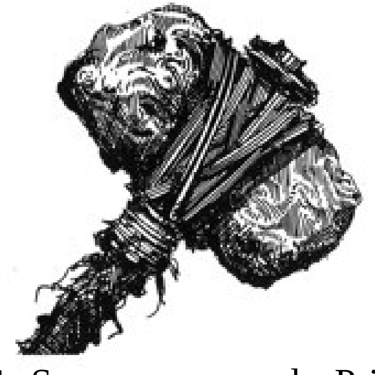
Numerosas son las canciones que recuerdan la belleza de Lúthien, y en la «Historia de Aragorn y Arwen» se dice que en la Tercera Edad del Sol la oscura belleza de Lúthien volvió a encarnarse en Arwen, hija de Elrond Medio Elfo. Arwen fue llamada también Tinúviel, cantaba exquisitamente, y, como Lúthien, se casó con

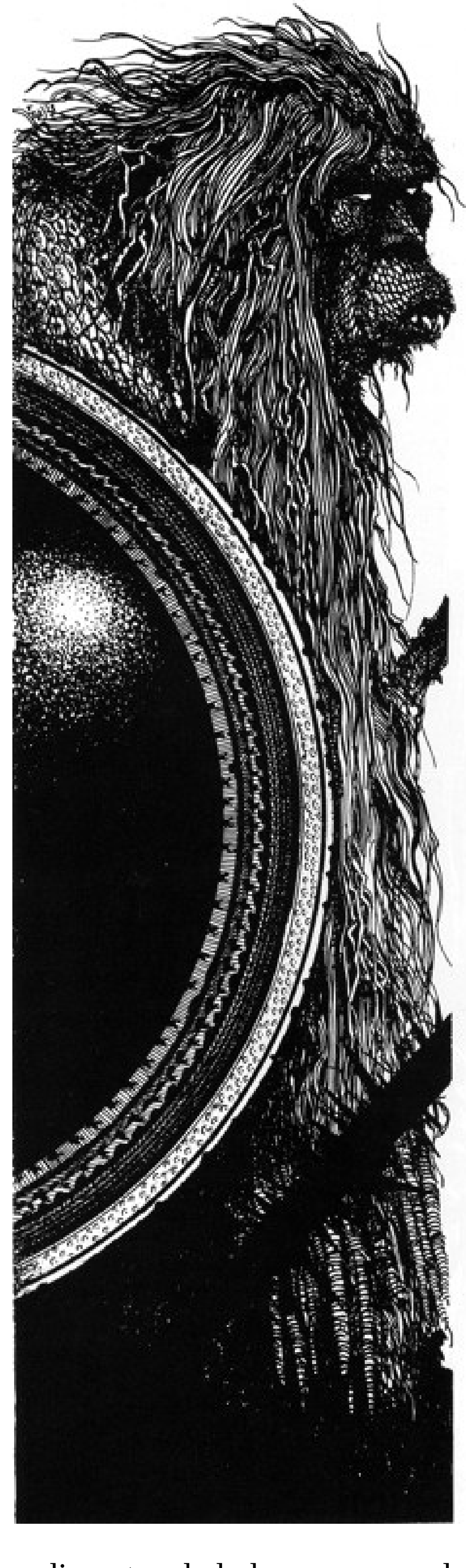
un mortal y escogió la vida efímera.

TOROGS. Durante las guerras de Beleriand existía una raza de gigantes devoradores de hombres al servicio de Morgoth, el Enemigo Negro. Los elfos llamaron a estas criaturas torogs, nombre a partir del cual los hombres inventaron el término TROLLS. La tradición de la Tierra Media abundaba en historias de esta raza maligna pero estúpida de gigantes que con frecuencia hostigaba a los viajeros solitarios más desprevenidos.

TRASGOS. Las criaturas que los hombres llaman en la actualidad trasgos son moradores de la oscuridad, engendrados con viles propósitos, que en épocas anteriores eran conocidos como ORCOS. Se trata de seres de sangre negra, ojos inyectados en sangre y naturaleza perversa. Aunque ahora se limitan a efectuar inofensivas travesuras, hubo un tiempo en que eran una raza dedicada a empresas tiránicas de gran magnitud.

TRASGOS PERVERSOS. Los seres malignos que ahora los hombres conocen como trasgos, en la época de la Tierra Media se llamaban orcos. La más poderosa de sus numerosas especies era la de los URUK-HAI, criaturas de tamaño humano, gran fuerza y resistencia, y dotadas de la maldad de las razas más pequeñas pero más fieras. Además, no temían a la luz. Los miembros de esta especie solían ser los crueles dirigentes de los trasgos menores y formaban unidades de elite en los grandes ejércitos. A veces se les llama grandes trasgos o trasgos perversos, aunque en otros tiempos infligían daños mucho mayores que ahora.





TROLLS. Se cree que en la Primera Edad de la Luz de las Estrellas, en las profundidades de las mazmorras de Angband, Melkor el Enemigo crió una raza de caníbales gigantes, fieros y resistentes, pero carentes de inteligencia. Estos gigantes de sangre negra se llamaban trolls y durante cinco Edades de la Luz de las Estrellas y cuatro Edades del Sol cometieron actos de perversidad sin límites.

Se dice que Melkor crió a los trolls porque deseaba disponer de una raza tan poderosa como los gigantescos ents, los pastores de árboles. Los trolls medían y pesaban el doble que los hombres más corpulentos y su piel era una capa de escamas que constituía una armadura natural. Los trolls eran a la piedra lo que los ents a la sustancia de la madera; aunque no tenían la misma fuerza que ellos, que eran capaces de quebrar la piedra, los trolls eran resistentes y poderosos. Sin embargo, el encantamiento que los trajo al mundo les provocó un defecto fatal: temían la luz. El embrujo de su creación se había realizado en la oscuridad y si la luz los tocaba el hechizo se rompía y su armadura desaparecía. Su desalmado ser se consumía y se convertía en piedra.

Tal era la necedad de los trolls que muchos no podían aprender ni siquiera a hablar, mientras que otros aprendían tan sólo los más elementales rudimentos de la lengua negra de los orcos. Aunque su poder quedaba con frecuencia anulado por la inteligencia de otros seres, en las cavernas de los montes y en los bosques oscuros los trolls eran muy temidos. Sólo les satisfacía alimentarse de carne cruda, mataban por placer y, con una desmedida codicia, acumulaban todo lo que

podían arrebatarles a sus víctimas.

En las Edades de la Luz de las Estrellas vagaban libremente por la Tierra Media y, junto con los orcos, convertían los viajes en peligrosísimas empresas. Con frecuencia, en esta época, luchaban al lado de lobos, orcos y otros viles siervos de Melkor. Pero en la Primera Edad del Sol tuvieron que actuar con mucha mayor precaución, pues la potente luz del astro representaba para ellos la muerte, y sólo gracias a la oscuridad pudieron intervenir en las guerras de Beleriand. Dice el «Quenta Silmarillion» que, en la batalla de las Lágrimas Innumerables, la guardia personal de Gothmog, señor de los balrogs, estaba constituida por un gran número de trolls, y, aunque no tenían habilidad para luchar, lo hacían con fiereza y desconocían el miedo. El gran guerrero edain llamado Húrin dio muerte a setenta trolls, pero aparecieron más y finalmente lo hicieron prisionero.

Tras la guerra de la Cólera y finalizada la Primera Edad del Sol, en la Tierra Media aún quedaban muchos trolls ocultos en las profundidades de los montes. Cuando en la Segunda Edad apareció Sauron el Maia, se adueñó de estos antiguos siervos de su amo, Melkor. Sauron dio a los trolls cierta capacidad mental derivada de la maldad y se volvieron más peligrosos que antes en sus correrías por el mundo.

Así, en la Tercera Edad del Sol, cuando Sauron apareció por segunda vez en Mordor, todavía había muchos trolls perversos y de poquísima capacidad mental merodeando por las Tierras Mortales. Algunos eran llamados trolls de piedra, otros trolls de las cavernas, de las colinas, de las montañas o de las nieves. Muchos relatos de la Tercera Edad hablan de su maldad. En los fríos páramos del norte de Rivendel asesinaron al capitán dúnedain Arador. En las guaridas de Eriador vivieron durante siglos tres trolls que se alimentaban devorando a los lugareños de la zona. Éstos eran los más inteligentes de su raza, pues comprendían y hablaban la lengua oestron de los hombres y tenían conocimientos elementales de aritmética. Con todo, el mago Gandalf los convirtió en piedra. En Moria, el Balrog tenía a sus órdenes muchos trolls de las cavernas.

Sin embargo, se dice que Sauron no estaba satisfecho con el rendimiento de sus vasallos y buscó un modo de sacar más provecho de su gran fuerza. Así, a fines de la Tercera Edad, Sauron crió trolls de gran astucia y agilidad, capaces de soportar el Sol mientras la voluntad de Sauron los acompañara. Los llamó olog-hai y eran grandes bestias con la inteligencia de hombres malvados. Además de estar dotados de colmillos, potentes garras y escamas pétreas como todos los miembros de su raza, iban provistos de escudos negros, grandes y redondos, y de pesados martillos que aplastaban los cascos de sus enemigos. Así, en las montañas de Mordor y en los bosques que rodeaban Dol Guldur, la fortaleza del Bosque Negro, a donde Sauron los envió a pelear, una fuerza arrasadora cayó sobre los oponentes del maia. En los Campos de Pelennor y ante la puerta de Mordor, durante la guerra del Anillo, estos

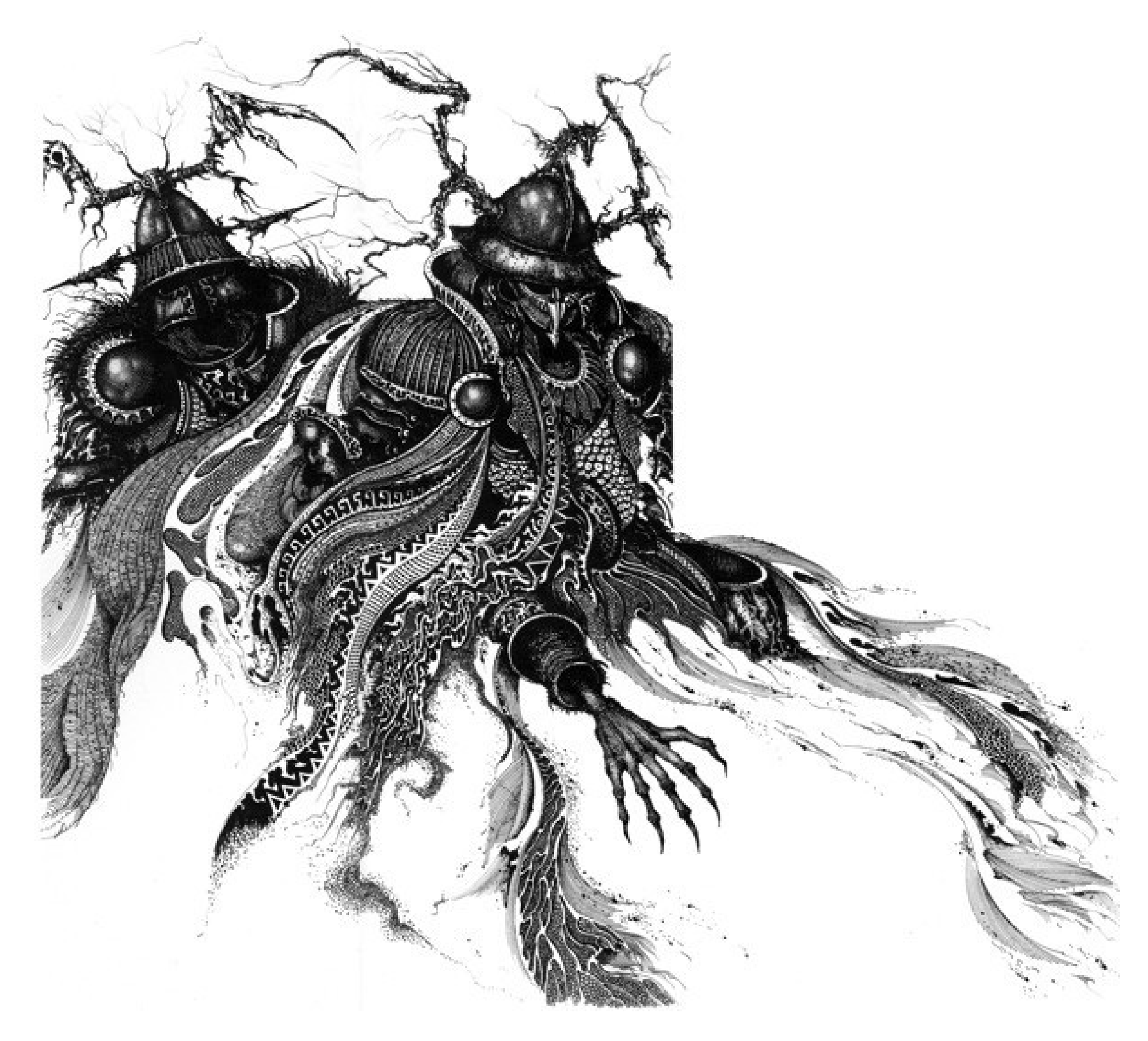
seres salvajes provocaron una tremenda destrucción. Sin embargo, sólo los movía un embrujo que se rompió cuando el Anillo se desintegró y Sauron se precipitó en las sombras. Los olog-hai empezaron entonces a vagar desorientados como si les faltaran los sentidos; eran cual reses mudas que deambularan por oscuros pastos, y, pese a su fuerza, se desperdigaron y murieron.



TUMULARIOS. Al oeste del río Brandivino, más allá del Bosque Viejo, estaban las Quebradas de los Túmulos, el más antiguo cementerio de hombres de la Tierra Media. No había allí árboles ni agua, sino sólo hierba y pequeños pastos sobre montículos semiesféricos coronados por monolitos y grandes anillos de piedra color hueso. Eran tumbas que se remontaban a la Primera Edad del Sol y estaban destinadas a los reyes de los hombres. Las Quebradas de los Túmulos fueron durante muchas edades tierra sagrada y venerada, hasta que del reino embrujado de Angmar salieron muchos espíritus terroríficos que atravesaron la Tierra Media tratando desesperadamente de ocultarse de la amenazadora luz del Sol. Los demonios cuyos cuerpos habían sido destruidos buscaban otros en donde pudieran morar sus viles espíritus. De esta forma, las Quebradas de los Túmulos se convirtieron en un temible lugar encantado. Los demonios se transformaron en tumularios, no muertos, que animaban los huesos y las armaduras de los antiguos reyes de los hombres que habían

vivido en aquella tierra en la Primera Edad del Sol.

Los tumularios estaban hechos de una sustancia de oscuridad que podía penetrar en el ojo, el corazón y la mente o anular la voluntad. Tenían capacidad para cambiar de forma y animar cualquier ser que desearan. Solían aparecerse a los viajeros desprevenidos disfrazados de fantasma oscuro de ojos fríos y luminosos. La voz de semejante figura era a la vez horrible e hipnótica; las esqueléticas manos estaban frías como el hielo y se cerraban cual las férreas mandíbulas de una trampa. Una vez presa de los tumularios, la víctima perdía la voluntad. De esta forma conducían a los vivos hasta las tumbas de las quebradas. En el interior del túmulo se oía un lúgubre coro de almas torturadas mientras en la verdosa penumbra el tumulario tendía a su víctima en un altar de piedra y lo ataba con cadenas de oro. Lo envolvía en el pálido sudario y las preciosas joyas de los antiguos muertos y luego ponía fin a su vida con la espada del sacrificio.



En la oscuridad, estos espíritus eran extremadamente fieros y sólo se les podía aplacar mediante potentes encantamientos. Sólo la exposición a la luz podía matarlos, y era la luz lo que más odiaban y temían. Eran espíritus perdidos y torturados cuya única posibilidad de permanecer en la Tierra dependía de la seguridad que les

otorgaba la penumbra de las cámaras sepulcrales. Una vez que se abría una cripta, la luz penetraba en ella y los tumularios desaparecían para siempre como la neblina con el Sol.





UCORNOS. Entre los más antiguos *olvar* que vivían en Arda estaban los árboles de los grandes bosques nacidos de las semillas creadas por Yavanna en las Edades de las Lámparas. Durante muchas edades crecieron en paz, pero en la Tierra Media, al principio de las Edades de la Luz de las Estrellas, aparecieron unos grandes espíritus llamados ents y pastores de árboles.

El motivo de su aparición se debía a que, dado que en esa época vinieron al mundo muchas otras razas, Yavanna, Dadora de Frutos, temía que los bosques fueran destruidos. De este modo, durante las Edades de la Luz de las Estrellas y del Sol, los ents recorrieron incansablemente los inmensos bosques.

Se dice que con el tiempo algunos se volvieron cada vez más parecidos a los árboles, y que algunos árboles antiguos se asemejaron más a los ents y adquirieron flexibilidad en las ramas. Como los ents, aprendieron el arte del habla. Ya hubieran sido antes árboles o ents, en la Tercera Edad del Sol había una raza distinta de esas dos, cuyos miembros recibían el nombre de ucornos. Éstos permanecían fundamentalmente en la profundidad de los bosques bajo la apariencia de árboles oscuros, nudosos e inmóviles, pero vigilantes. Cuando montaban en cólera se movían velozmente como envueltos en sombras, trasladándose en silencio de un lugar a otro, y caían sobre sus enemigos con despiadada fuerza mortal.

El relato de la guerra del Anillo cuenta que los ucornos marcharon con los ents, formando un gran bosque, sobre Isengard, y, bajo la dirección de los ents de Fangorn, exterminaron a toda la legión orca en la trascendental batalla de Cuernavilla.

Sin embargo, eran espíritus salvajes dispuestos a destruir cualquier cosa que amenazara los bosques, y resultaban peligrosos para todo lo que andara sobre dos piernas, a no ser que los viajeros estuvieran protegidos por los ents.

Los ucornos eran muy viejos y rencorosos; algunos tenían las entrañas negras y putrefactas. Uno de estos espíritus arbóreos habitaba en el Bosque Viejo, junto a la ribera del Tornasauce. Era el hombre sauce, a quien algunos llamaban Viejo Sauce. El Bosque Viejo no era más que los restos del bosque más antiguo de la Tierra Media, y el Viejo Sauce deseaba evitar que se produjeran más invasiones de su reino. Mediante el poder de su canto, sumía todo el bosque en un embrujo que atraía a los viajeros y, cuando éstos lo alcanzaban, ponía fin a sus vidas con sus flexibles ramas y raíces.

ÚLAIRI. Las largas historias sobre los Anillos del Poder cuentan que, después de la

guerra de Sauron y los Elfos, aparecieron en la Tierra Media nueve terribles espectros. Eran éstos los úlairi, que en la lengua negra se llamaban NAZGÛL y a quienes los hombres conocían como Espectros del Anillo.

Se trataba de grandes señores de los hombres que habían sucumbido a la tentación de los Anillos mágicos y andando el tiempo se convirtieron en esclavos de Sauron, el Señor Oscuro. El relato que narra cómo destruyeron los reinos de los elfos y los hombres es largo y terrible.

ÚMANYAR. De todos los pueblos élficos recién nacidos que en los Años de la Luz de las Estrellas decidieron atender a la llamada de los valar y abandonar la Tierra Media para trasladarse a las Tierras Imperecederas, sólo una parte terminó el Gran Viaje. Los que llegaron a su meta, el continente de Aman, se llamaron amanyar, mientras que los que se perdieron por el camino y se apartaron del grupo principal se llamaron úmanyar, «los que no pertenecen a Aman». Las razas más importantes de los úmanyar eran las llamadas nandor, laiquendi, falathrim y sindar, pero entre los que interrumpieron ese largo avance sembrado de peligros había también muchas familias y tribus menores.

URUK-HAI. En el año 2475 de la Tercera Edad salió de Mordor una nueva especie de soldados orcos que fueron llamados uruk-hai. Tenían la piel y la sangre negras y los ojos de lince; alcanzaban prácticamente la misma estatura que los hombres y no temían la luz. Los uruk-hai tenían más fuerza y resistencia que los orcos menores y eran más temibles en el combate. Llevaban armadura y cota negras, empuñaban largas espadas y lanzas, y se protegían mediante escudos con el Ojo Rojo de Mordor.

De la misma manera en que la creación de los orcos menores se consideró una de las mayores perversidades de Melkor, la de los uruk-hai se contaba entre las más terribles acciones de Sauron. Se desconoce qué método utilizó en su crianza, pero demostraron estar bien preparados para llevar a cabo sus atroces encargos. Se multiplicaron con rapidez y pronto capitanearon los batallones de orcos menores o constituyeron legiones propias, pues los uruk-hai se enorgullecían de su capacidad para el combate y desdeñaban a los vasallos de Sauron menos dotados.

Cuando una multitud de uruk-hai se presentó de súbito ante los hombres de Gondor con lanzas y espadas, éstos se dieron a la fuga. Procedieron entonces a irrumpir en Osgiliath, le prendieron fuego y derruyeron el puente de piedra. De esta forma, los uruk-hai arrasaron la mayor ciudad de Gondor.

No obstante, esto no fue más que el inicio de la obra de los uruk-hai, pues los Poderes Oscuros tenían en gran consideración a estos orcos, que desempeñaban con tenacidad las tareas que les eran encomendadas. Durante toda la guerra del Anillo, los uruk-hai formaron parte de las fuerzas procedentes de Morgul y Mordor. Bajo la bandera de la Mano Blanca de Saruman salieron de Isengard y se incorporaron a la

batalla de Cuernavilla. Sin embargo, con el fin de la guerra y la caída de Mordor, los uruk-hai se desmembraron, pues tras la desaparición de Sauron, al igual que los orcos menores y otras bestias malignas, empezaron a vagar desorientados y murieron o se ocultaron donde no podían hacer otra cosa que devorarse unos a otros o morir.

URUKS. En la Tercera Edad del Sol, salió de Mordor una terrible raza de orcos gigantes que en la lengua negra se llamaban URUK-HAI pero comúnmente eran conocidos como uruks. Tenían la estatura de los hombres y la maldad de los orcos, aunque eran más fuertes que éstos y no temían la luz.

URULÓKI. Los urulóki, que quiere decir «serpientes de fuego», eran los dragones de fuego que aparecieron en la Primera Edad del Sol en las mazmorras de Angband. Formaban parte de la gran raza de los dragones y eran la especie más temida. Estaban dotados de colmillos y garras, escupían fuego y azufre, y tanto su mente como sus actos eran temibles. El primero fue Glaurung, Padre de los Dragones, que tuvo una numerosa prole, la cual, a su vez, se multiplicó abundantemente. De todas las criaturas malignas, éstas eran las que producían el mayor terror en hombres y elfos, así como la angustia de los enanos.





VACAS DE ARAW. De los animales de los bosques y los campos, muchos eran los que había llevado a la Tierra Media Oromë, el Jinete de los valar. Los hombres de Gondor llamaban a una de estas especies vacas de Araw (Araw era el nombre de Oromë en sindarin). Estas vacas eran los legendarios animales salvajes blancos que vivían cerca del mar interior de Rhûn. Sus largos cuernos eran muy apreciados. En Gondor, el primer senescal regente, Vorondil el Cazador, convirtió uno de ellos en un cuerno de caza con engarces de plata que luego se convirtió en la reliquia llamada Cuerno de los Senescales y quedó destruida durante la guerra del Anillo.

VALAR. Cuando Eä, el «mundo que es», cobró sustancia, nació en él una parte de la primera raza, los ainur o «sagrados». En los Palacios Intemporales habían sido espíritus puros que, según recoge el «Valaquenta», al adoptar forma terrena para entrar en el mundo se dividieron en dos pueblos. El menos poderoso era el más nutrido y recibía el nombre de maiar; el más poderoso, en cambio, se componía de quince miembros conocidos como valar o Poderes de Arda.

Se cuenta en los libros antiguos que, cuando aparecieron los valar y los maiar y dieron la primera forma al mundo, trataron de otorgarle la perfecta belleza que habían percibido en su visión. Sin embargo, hubo desacuerdo entre los valar y la guerra destruyó su obra. Finalmente el primer reino valar, llamado Almaren, se fundó en una isla situada en el centro del gran lago de la Tierra Media, y dos potentes Lámparas, emplazadas una en el norte y otra en el sur, iluminaban todo el mundo. Así se iniciaron las Edades de las Lámparas. No obstante, un valar se rebeló y las destruyó, y con ellas Almaren y sus bellos jardines.

Los valar abandonaron entonces la Tierra Media y se trasladaron al oeste, al continente de Aman, donde colocaron las montañas Pelóri a su alrededor y crearon un segundo reino de jardines y mansiones, más hermoso aún que el primero. Este reino se llamó Valinor y su ciudad de cúpulas, campanas y grandes palacios, Valimar. En esta época crearon también los Árboles de los valar, que emitían luz eterna, dorada y plateada, e iluminaban toda la extensión de Aman limitada por las montañas Pelóri. Este reino era de una belleza prodigiosa.



El primer valar es Manwë, que vive en Taniquetil, el monte más alto de Arda. Es el Señor del Viento y primer rey. Todo Arda cae bajo su dominio, pero siente predilección por el elemento del aire, debido a lo cual se le llama Súlimo, «señor del aliento de Arda». Ataviado con túnicas azules, ocupa un trono bruñido y sostiene en la mano el cetro de zafiro. También como zafiros son los ojos de Manwë, pero todavía más brillantes y tan aterradores como una tormenta. Manwë puede ver todo el mundo que se extiende bajo los cielos. Las turbulencias del aire son obra de su mente; las tempestades que mecen la Tierra, y quiebran hasta las montañas, son producto de su cólera. Todas las aves del aire son suyas, y sobre todo las águilas. Suyo es el aliento de la Tierra y el aliento de todos los pueblos de Arda. Así pues, el

lenguaje y los sonidos forman parte de su elemento y las artes que más lo complacen son la poesía y el canto.

En las abovedadas estancias de Ilmarin, la «mansión de los altos aires», que construyó Manwë en Taniquetil, reside también la reina de los valar. Se trata de Varda, Señora de las Estrellas y la más hermosa de todo su pueblo, pues la luz de Ilúvatar todavía brilla en ella. Es un espíritu de luz semejante a una fuente de diamantes. Varda fue quien creó las estrellas, por lo cual los elfos la llaman Elentári y Elbereth, «Reina de las Estrellas». Su nombre es un talismán para todos aquéllos que desearían que la luz hiciera desaparecer la oscuridad. Fue Varda quien llenó las lámparas Illuin y Ormal con la luz que iluminaba todo el mundo. Luego tomó el rocío de los Árboles de los valar, concedió todavía más potencia a las estrellas y configuró lo que se llaman constelaciones: la mariposa Wilwarin, el espadachín Menelmacar, la hoz Valacirca, el águila Soronúmë y muchas otras. En estas formaciones se puede leer el destino de todos los pueblos del mundo.

Se dice que los elfos adoran a Varda por encima de todo, pues fueron sus estrellas las que los trajeron al mundo y parte de su primera luz persistirá siempre en sus ojos. Por ello la llamaron Tintallë y Gilthoniel, «iluminadora», le cantan a la luz de las estrellas y se refieren a ella como la Exaltada y la Elevada.

El siguiente valar es Ulmo, cuyo elemento es el agua. Es el Señor de los Océanos, conocido por todos los marineros y temido por enanos y orcos. Suele permanecer vasto e informe en las profundidades de su mundo acuoso, pero cuando se alza es como una potente marea que se precipita contra la orilla; su casco ostenta una ola a modo de penacho y se cubre con una cota esmeralda y plateada. Suele llevarse los ulumúri, los grandes cuernos blancos de concha, a los labios y soplar con fuerza. Cuando habla, su voz es grave como el sonido de las profundidades del mar. Sin embargo, su forma no siempre es terrorífica, ni tampoco aparece siempre como Señor del Océano, pues sus aguas comprenden todas las variedades, desde las lluvias primaverales y los manantiales hasta los arroyos, los riachuelos y el caudal sinuoso de los ríos. Su voz puede asimismo ser suave y dulce, hermosa y acongojada. Pero, apacible o fiero, Ulmo se mueve por todo el mundo y todo lo que las aguas son capaces de recoger en sus riberas y orillas llega finalmente a su señor.





Yavanna es la que alimenta al mundo, pues su nombre significa «dadora de frutos»; también es conocida como Kementári, «Reina de la Tierra». Adopta muchas formas, pero suele presentarse alta como los más elegantes cipreses, ataviada con una túnica verde e iluminada por un rocío dorado. Todos los que aman los frutos de la Tierra aman a Yavanna y la adoran. Ella es la fuerza que, a través de la verde sustancia, hace nacer las flores, y quien creó y plantó las primeras semillas de todos los *olvar*. También es la protectora de todos los *kelvar* de pies ligeros de bosques y campos Yavanna fue la que dio vida a los grandes bosques de Arda y la que, durante las Edades de la Oscuridad, protegió la existencia de las regiones de la Tierra Media mediante el Sueño de Yavanna, un gran encantamiento en el que se sumieron todas las Tierras Mortales. Su mayor obra son los Árboles de los valar, y, tras su destrucción, fue ella quien extrajo de sus carbonizados restos una flor y un fruto a partir de los cuales fueron creados la Luna y el Sol.



El esposo de Yavanna, con quien comparte el elemento de la Tierra, aunque a mayor profundidad, es Aulë el Herrero, hacedor de las montañas, maestro de toda la artesanía, forjador de metales y piedras preciosas. Los enanos lo llaman Mahal, el Hacedor, pues es el Poder que dio forma a estos seres a base de tierra y piedra. Aun siendo imperfectos, los enanos eran fuertes y testarudos como las propias piedras y amaban todas las cosas relacionadas con su señor. Aulë era también amigo e instructor de los elfos noldorin, que fueron los primeros en tallar gemas y eran muy diestros en la construcción de torres y ciudades a base de vistosas piedras. Con frecuencia acudían a sus mansiones, excavadas en las entrañas de los montes de Valinor, y allí recibían instrucción. Su mayor hazaña fue la magna obra que emprendió en las primeras edades, cuando dio forma a la propia Tierra.

A mayor profundidad todavía que las mansiones de Aulë están las Estancias de Mandos, situadas en las costas occidentales, donde las olas de Ekkaia, el mar Circundante, bañan las Tierras Imperecederas. Es la Casa de los Muertos, donde habita el vala Námo, conocido por todos como Mandos, el Portavoz del Destino. Señor de los espíritus, es el Juez, y, de los valar, el más consciente de la voluntad de

Ilúvatar. Es inflexible e insensible a la compasión, pues conoce todos los hados comprendidos en la Música. Según la tradición de los elfos, los espíritus de los que mueren asesinados son llamados a presencia del Señor de los Muertos y habitan su mansión, erigida en un lugar llamado Estancias de Espera.

En la costa oeste de Valinor, cerca de Mandos, habita su hermana Nienna la Plañidera. Se trata de una mujer que aparece envuelta en una capa de luto, pero que no encarna la desesperación, aunque la aflicción sea su dominio. Las lágrimas fluyen de sus ojos incesantemente, y desde su casa se divisan los Muros de la Noche. Ella es la compasión y el sufrimiento que dan origen a la sabiduría y a la paciencia; del agua de sus lágrimas nacen muchas cosas inesperadas que con frecuencia son precisamente las que sustentan la vida. Así, gracias a las lágrimas de Nienna y a la habilidad de Yavanna, nacieron Isil, la flor de la Luna, y Anar, el fruto del Sol, de los restos de los Árboles de los valar. Por lo tanto, es a esa aflicción a la que debemos la luz del mundo, lo mismo de día que de noche.

En las regiones meridionales de Valinor se encuentran los hermosos bosques de Oromë, donde reside el vala domador de las bestias y cazador. Todos los pueblos de jinetes lo aman, al igual que los que viven de la caza, del ganado y de los bosques. Oromë es temible cuando va de cacería y tremenda su fiereza en el combate. Armado con lanza y arco, el Cazador cabalga en su corcel Nahar, un animal blanco y plateado con cascos de oro que hacen estremecer la Tierra. Cuando Oromë hace sonar su gran cuerno de caza, Valaróma, todas las criaturas malignas huyen de su presencia, los montes y los bosques resuenan y tras él aparecen perros y cazadores maiar y eldar montados en briosos corceles. Este cazador es comúnmente llamado Oromë «el que toca el cuerno», o bien Araw, en la lengua de los hombres de Gondor, y Béma, en oestron; para los elfos, es Aldaron en quenya y Tauron en sindarin, nombres que significan «Señor del Bosque».



Éstos son los ocho valar llamados Aratar, las fuerzas más poderosas que vivían en las esferas del mundo. Sin embargo, hay seis valar más, y otro que sucumbió a la maldad y por eso se menciona el último.

Los que desean gozar de la eterna juventud adoran a Vána, esposa de Oromë y hermana menor de Yavanna. La llaman la Siempre Joven y posee jardines de flores doradas. Siente devoción por el canto de los pájaros y por las flores.

Nessa la Bailarina, hermana de Oromë, es la siguiente. Ama a las criaturas más veloces de los bosques y éstas siempre están junto a ella, pues es un espíritu salvaje que baila sin cesar sobre los prados eternamente verdes de Valinor.

El esposo de Nessa es Tulkas el Fuerte, último valar que llegó a Arda. Se le llama Luchador y también Astaldo el Valiente. Es el más fuerte de los valar, veloz e incansable; tiene el cabello y la barba dorados y ni siquiera en combate va armado, porque su fuerza natural y su gran arrojo son capaces de dominar a cualquier enemigo.

Lórien, Maestro de los Sueños, es hermano de Mandos y, como éste, lleva el nombre del lugar donde reside, el más hermoso jardín de Arda. Su verdadero nombre es Irmo, pero es conocido como Lórien, rey del sueño y la visión.

En los bellos jardines de Lórien se encuentra el lago Lórellin, en el cual hay una isla cubierta de altos árboles y suaves neblinas. Allí vive Estë la Curadora o la Gentil. Viste un manto gris y su don es el del descanso. Todos la alaban, pero más aún aquellos cuyos sufrimientos son mayores.

Vairë es la esposa de Mandos, y la llaman la Tejedora. En el palacio de su esposo va tejiendo incansablemente en un telar los tapices de la historia y el destino mucho antes de que el tiempo provoque los acontecimientos.



El último valar es el que al principio era el ainur más poderoso. Se llamaba Melkor, «el que se alza en poder», y poseía una parte de los poderes de todos los valar, aunque fundamentalmente sus dominios eran la oscuridad y el frío. Se movía sobre Arda como una nube negra de aterradora apariencia, la pesadilla del mundo a la luz del día. Todas las maldades habidas y por haber tienen su origen en Melkor, pues se alzó contra Ilúvatar en los Palacios Intemporales y llegó a Arda enfurecido, con la intención de crearse un reino propio. Con él llegó la corrupción al mundo y una parte de los maiar quedaron transformados por su malicia. Construyó su fortaleza, Utumno, y su arsenal, Angband, en las entrañas de los montes de la Tierra Media. En Arda libró cinco grandes guerras contra los valar y apagó tanto las Grandes Lámparas como los Árboles de los valar.

Al principio, Melkor podía aparecer tanto en formas bellas como viles; múltiples fueron sus tretas y hasta a Manwë, el primer rey, engañó. Sin embargo, después del oscurecimiento de Valinor, adoptó siempre una forma macabra y los elfos lo llamaron Morgoth, «el enemigo oscuro del mundo». Este rey guerrero era como una gran torre rematada por una corona de hierro y cubierta de una armadura negra y un enorme escudo también negro y liso. Su semblante era espantoso, pues sus ojos poseían el brillo de la maldad; la ira había desfigurado su rostro, y las garras de Thorondor, el Señor de las Águilas, y el cuchillo del edain Beren lo habían marcado. Tenía además

otras ocho heridas y las manos quemadas por el fuego de los Silmarils, de modo que sufría dolores perpetuos. La maza Grond, llamada Martillo de los Mundos Subterráneos, era su arma principal, que resonaba como el trueno y hacía temblar la Tierra con su fuerza. Sin embargo, todo su poder fue destruido en la guerra de la Cólera, pese a que había conseguido la ayuda de dragones, balrogs, orcos, trolls y todos los demás seres malignos. Esta guerra supuso su fin y, si bien conservó gran parte de su maldad y algunos de sus vasallos, él fue el único valar apartado de las Esferas del Mundo y ahora mora eternamente en el Vacío.

VALARAUCAR. Muchos de los maiar, los siervos de los valar, estaban constituidos por el elemento del fuego. Al principio de los tiempos, Melkor se presentó ante estos espíritus de fuego, corrompió a un gran número de ellos y los volvió en contra de Ilúvatar y de los valar. De seres magníficos se transformaron en demonios que ardían de odio; eran monstruos voluminosos oscuramente ataviados y armados con látigos de llamas. Temidos por todos, estos maiar corrompidos eran conocidos como valaraucar, «azotes de fuego», pero en la Tierra Media el nombre más usado para referirse a ellos era BALROGS, «demonios de poder», y bajo ese nombre se narra la historia de sus fechorías.

VANYAR. De los tres clanes de elfos que emprendieron el Gran Viaje de la Tierra Media a las Tierras Imperecederas, del que menos se habla en las historias que han llegado hasta los hombres es del primero, cuyo rey, Ingwë, es el señor supremo de todos los pueblos elfos. Se trata de la raza de los vanyar, también conocida como de los hermosos elfos, cuyos miembros tienen una apariencia dorada, pues su cabello es el más rubio de todos los pueblos. Mantienen excelentes relaciones con los valar y éstos sienten por ellos un gran aprecio; el parecer del señor de los valar, Manwë, y de Varda, su reina, coincide siempre con el de ellos.

Los vanyar han tenido poco que ver con los hombres. Sólo han regresado a la Tierra Media en una ocasión y fue para luchar contra Morgoth en la guerra de la Cólera, que puso fin a la Primera Edad del Sol. Ningún vanyar permaneció allí, todos regresaron a las Tierras Imperecederas.

Lo que se conoce de este pueblo ha llegado a oídos de los hombres a través de los exiliados, los noldor que regresaron a la Tierra Media en la época del nacimiento de los hombres. Aun siendo los menos numerosos de los tres clanes, los vanyar son los más sabios y valientes.

Recién llegados a las Tierras Imperecederas, construyeron junto con los noldor la ciudad de Tirion sobre la verde colina de Túna. Se trataba de una gran ciudad de torres y muros blancos. La torre más alta de todas las de los elfos era Mindon Eldaliéva, la Torre de Ingwë. En su cima brillaba una lámpara de plata que iluminaba los Mares Sombríos y en su patio crecía un vástago de Telperion llamado Galathilion

que florecía junto con el pueblo élfico.

Pero al cabo de un tiempo los vanyar empezaron a sentir todavía más cariño por la luz de los Árboles, pues los inspiraba para componer canciones y versos. Por eso deseaban establecerse en un lugar donde brillara en todo su esplendor. Así, pues, Ingwë condujo a su pueblo desde Tirion hasta el pie de Taniquetil, el monte de Manwë, el señor supremo de los valar. Allí decidieron quedarse y allí han permanecido aun después de que se apagaran los Árboles.

VARIAGS. En la región de Khand, al sur de Mordor, vivía en la Tercera Edad del Sol un pueblo fiero llamado variag. Eran aliados de los perversos orientales y de los haradrim, y servían a Sauron. Las historias de occidente cuentan que los variags acudieron por dos veces en ayuda de Sauron en sus luchas contra Gondor. En el año 1944, junto con los hombres de la Próxima Harad, se enfrentaron al ejército de Eärnil y fueron derrotados en la batalla de la Encrucijada de Poros. Más de un milenio después, junto con los haradrim y los orientales, los variags acudieron en auxilio de los ejércitos de Sauron desde Morgul y Mordor en la guerra del Anillo. Pero ésta fue la última vez que lucharon contra Gondor, pues el poder de Sauron se desvaneció y con él su alianza con los variags, que permanecieron en sus territorios durante muchos años de la Cuarta Edad.





WILWARIN. Durante la Primavera de Arda, que tuvo lugar en los Años de las Lámparas, los valar crearon bosques y muchas criaturas sin voz pero de apariencia hermosa. Entre éstas estaban las *wilwarin*, que en épocas posteriores los hombres llamaron mariposas. Tan satisfechos estaban los valar de esta preciosa criatura que, cuando Varda tomó el rocío de plata de Telperion para otorgar intensidad a la luz de las estrellas, dio la forma de una *wilwarin* a una constelación de las estrellas de los cielos.

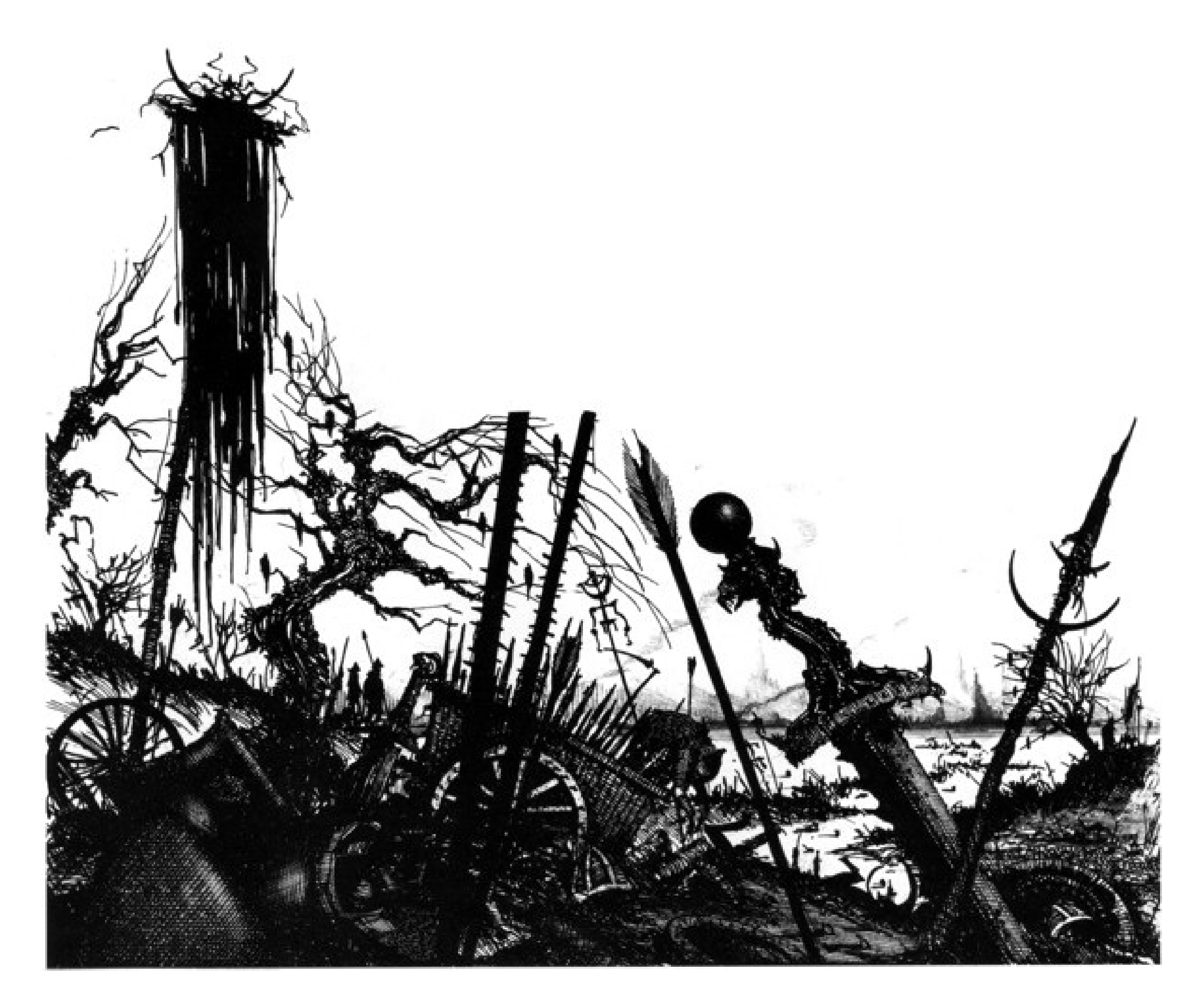
WOSES. En la guerra del Anillo, un extraño pueblo primitivo acudió en ayuda de los rohirrim y los dúnedain, que pretendían liberar Gondor. Estos hombres salvajes de las florestas vivían en el viejo bosque de Druadan, que estaba en Anórien, al pie de las Montañas Blancas. Conocían su medio mejor que cualquier hombre, porque habían vivido como animales entre los árboles sin ser vistos durante mucho tiempo y no necesitaban la compañía de otros pueblos. Estaban curtidos por la intemperie y tenían las piernas cortas, los brazos gruesos y el cuerpo rechoncho. Los hombres de Gondor llamaban a los woses hombres salvajes de Druadan y creían que descendían de los antiguos hombres púkel.

Al final de la Tercera Edad, penetraban con frecuencia en Druadan orcos, lobos y otras criaturas malignas. Aunque los woses los expulsaban, muchas veces con flechas

y dardos envenenados, siempre regresaban. Así, aunque los woses no deseaban participar en los asuntos de los hombres más allá de los límites de su bosque, su caudillo, que se llamaba Ghân-buri-Ghân, les dijo a los rohirrim que los ayudaría a llegar a la batalla de los Campos de Pelennor, pues los woses pensaban que, si vencían ellos, junto con los dúnedain, los bosques recuperarían la tranquilidad.

Cuando alcanzaron la victoria y las legiones orcas fueron aniquiladas, el nuevo rey de Gondor y Arnor les aseguró que el bosque de Druadan sería siempre territorio propiedad de los woses, que lo gobernarían del modo que les pareciera más apropiado.


Y
X
Z



YRCH. A punto de acabar la Paz de Arda, los reyes de los elfos sindarin, Thingol y Melian, encontraron en el este unos seres malignos desconocidos. Los bosques y montes de su territorio comenzaron a verse infestados por los terribles trasgos, siervos y heraldos de los poderes malignos. En la lengua sindarin se llamaron yrch, por asimilación al término que empleaban para referirse a sí mismos: uruks. Después se llamaron ORCOS en lengua oestron.

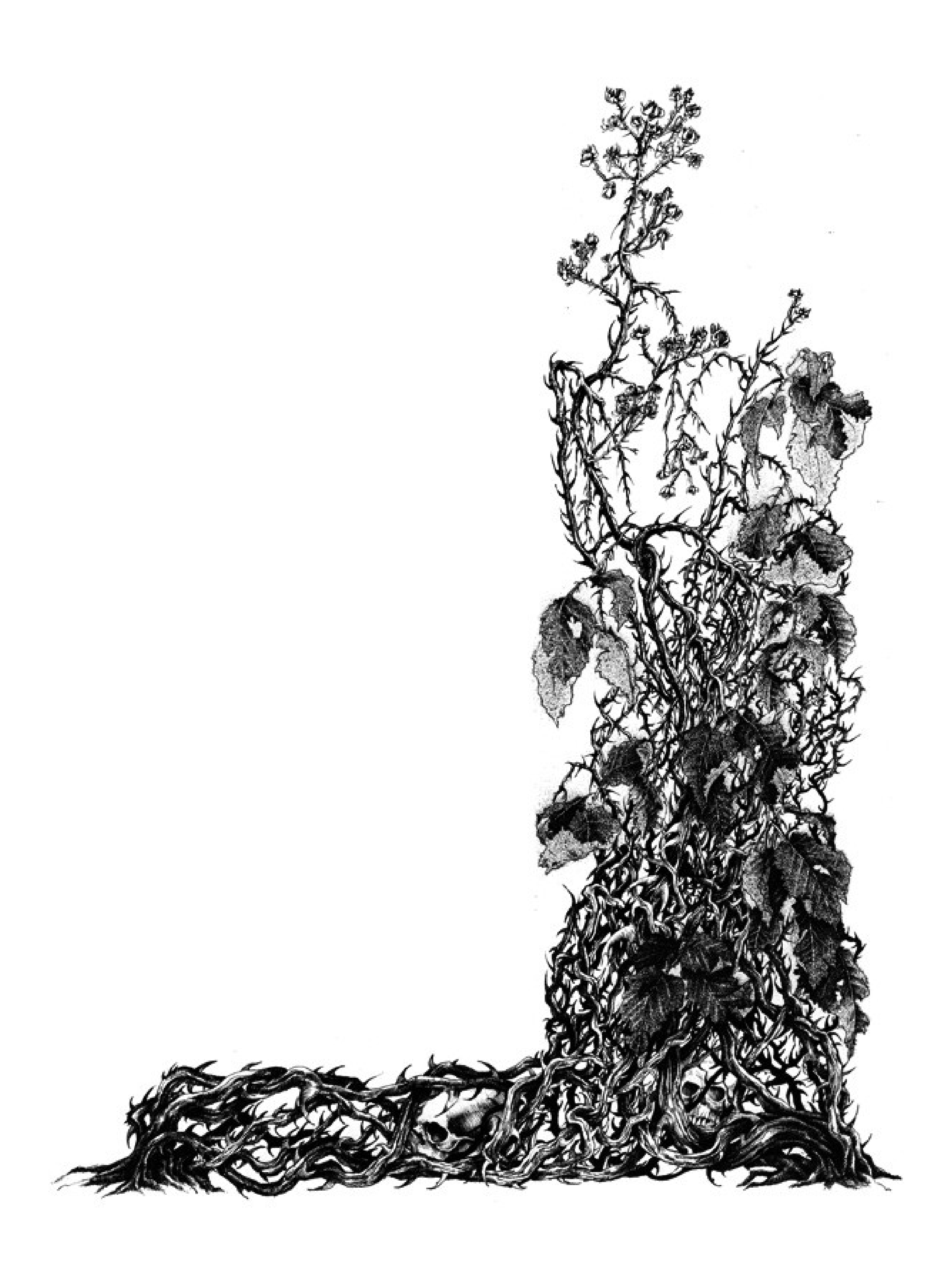
Los nandor y los laiquendi, al encontrarse con estas oscuras criaturas, que portaban armas de acero, huían. Pero el rey Thingol, junto con guerreros protegidos por brillantes cotas de malla y altos cascos, se enfrentó a ellos y aniquiló sus huestes hasta que el campo de batalla quedó cubierto de sangre negra. Los yrch supervivientes huyeron de Beleriand y no volvieron a atravesar las Montañas Azules hasta la época del retorno de Morgoth, su amo y creador, de las Estancias de Mandos.

ZARZAS DE MORDOR. En la Tierra Negra de Mordor estaba la meseta de Gorgoroth, donde se encontraban el horno y la forja de Sauron, el Señor del Anillo. Se rumoreaba que en aquella tierra envenenada no crecía nada, pero, según cuenta el «Libro Rojo de la Frontera Oeste», de ese árido suelo brotaba una forma de vida. En lugares abrigados crecían retorcidos troncos de árbol y hierbas cortas y grises. Aunque sus hojas estaban arrugadas y resecas por el vapor de azufre, y llenas de larvas de gusanos, en ningún otro lugar de la Tierra Media crecían zarzales tan

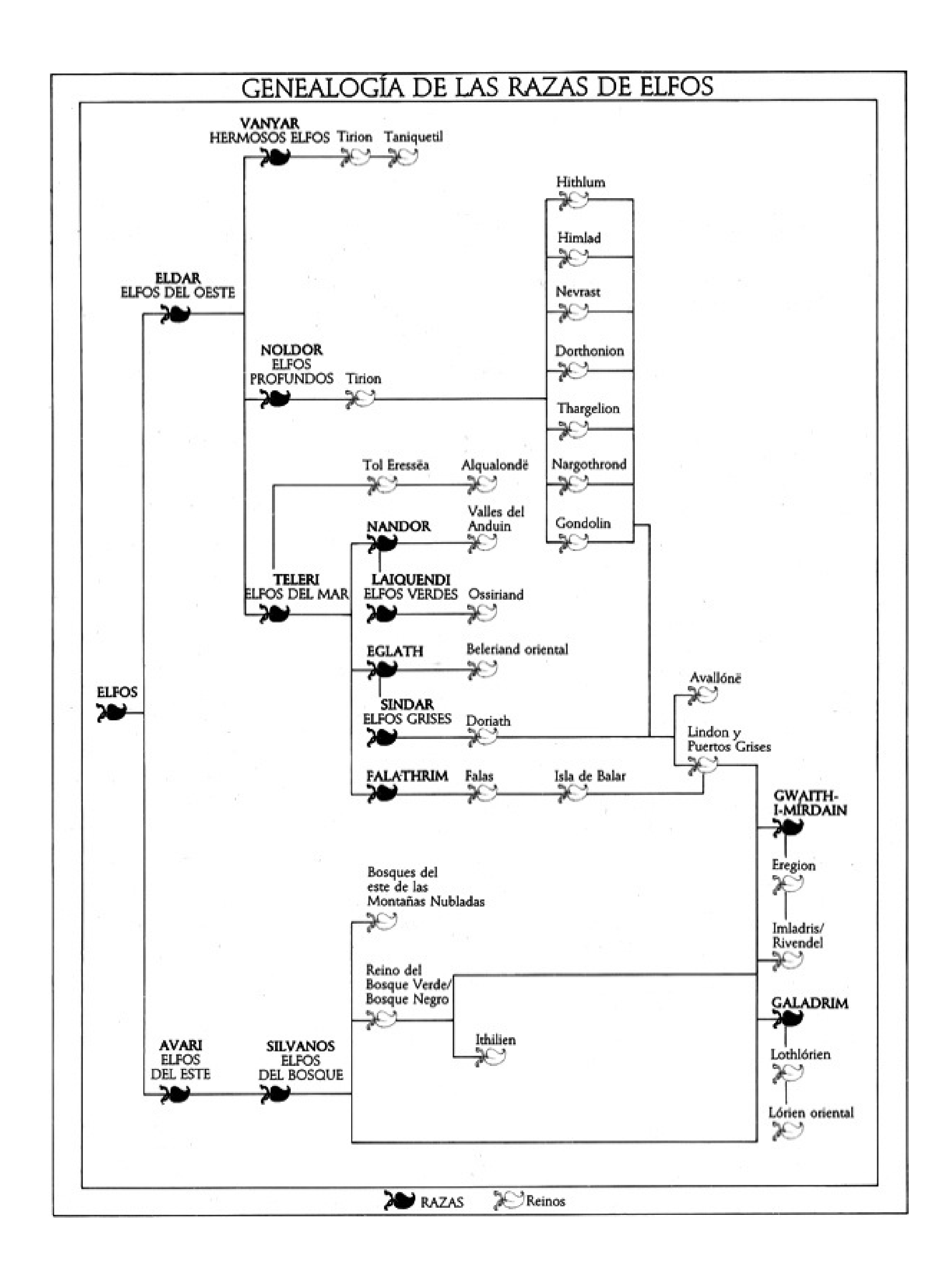
extensos y salvajes. Las zarzas de Mordor se hallaban llenas de espinas de un palmo de longitud, tan afiladas como las dagas de los orcos, y se extendían sobre el suelo como rollos de alambre de púas. Eran las flores de la tierra de Mordor.

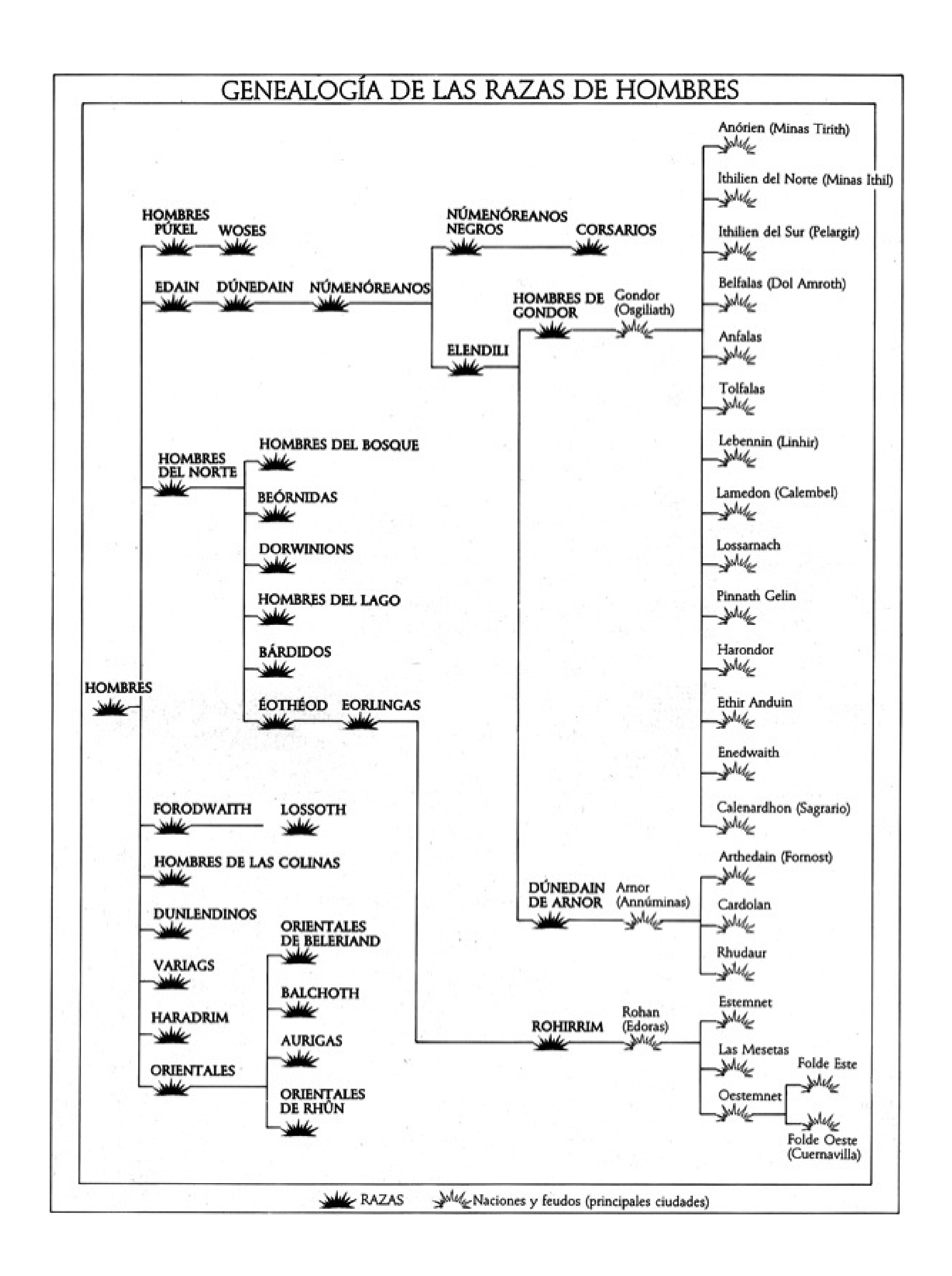
ZORZALES. El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» cuenta que en la Tercera Edad del Sol había muchas especies de pájaros, como los grajos y los cuervos, que poseían lenguajes comprensibles para los elfos, los enanos o los hombres. Pero la antigua especie de zorzales que vivía en Erebor mantuvo durante un cierto tiempo una alianza con los hombres y los enanos de aquella tierra. Los hombres de Valle y algunos de los hombres del lago de Esgaroth conocían el lenguaje de los zorzales y usaban a estos pájaros como mensajeros. Los zorzales eran también amigos de los enanos, y, aunque éstos no comprendían el rápido idioma de los pájaros, éstos sí entendían el oestron, la lengua común de los enanos y los hombres.

Los zorzales tenían una vida extraordinariamente larga. Cuenta la leyenda que un zorzal muy viejo de Erebor se presentó ante el heredero de Valle, Bardo el Arquero, en la Ciudad del Lago, portando un mensaje de los enanos de Thorin Escudo de Roble. Hombres, elfos y enanos tenían ciertamente motivos para estar agradecidos a este zorzal, pues gracias a su mensaje Bardo el Arquero conoció cuál era el punto débil del dragón de Erebor y pudo así darle muerte.



GENEALOGÍAS DE LAS RAZAS Y ESTIRPES DE LOS ELFOS Y LOS HOMBRES


GENEALOGÍA DE LAS RAZAS DE ELFOS
VANYAR
HERMOSOS ELFOS
Tirion
Taniquetil
ELDAR
ELFOS DEL OESTE
Hithlum
Himlad
Nevrast
Dorthonion
NOLDOR
ELFOS
PROFUNDOS
Tirion
Thargelion
Tol Eressëa
Alqualondë
Nargothrond
NANDOR
Valles del
Anduin
Gondolin
TELERI
ELFOS DEL MAR
LAIQUENDI
ELFOS VERDES
Ossiriand
EGLATH
Beleriand oriental
ELFOS
Avallónë
SINDAR
ELFOS GRISES
Doriath
Lindon y
Puertos Grises
FALATHRIM
Falas
Isla de Balar
GWAITH-
I-MIRDAIN
Eregion
Bosques del
este de las
Montañas Nubladas
Imladris/
Rivendel
Reino del
Bosque Verde/
Bosque Negro
GALADRIM
Ithilien
Lothlórien
AVARI
ELFOS
DEL ESTE
SILVANOS
ELFOS
DEL BOSQUE
Lórien oriental
RAZAS
Reinos


GENEALOGÍA DE LAS RAZAS DE HOMBRES
HOMBRES
HOMBRES PÚKEL
WOSES
EDAIN
DÚNEDAIN
NÚMENÓREANOS
NÚMENÓREANOS NEGROS
CORSARIOS
ELENDILI
HOMBRES DE GONDOR
Gondor (Osgiliath)
Anórien (Minas Tirith)
Ithilien del Norte (Minas Ithil)
Ithilien del Sur (Pelargir)
Belfalas (Dol Amroth)
Anfalas
Tolfalas
Lebennin (Linhir)
Lamedon (Calembel)
Lossarnach
Pinnath Gelin
Harondor
Ethir Anduin
Enedwaith
Calenardhon (Sagrario)
DÚNEDAIN DE ARNOR
Arnor (Annúminas)
Arthedain (Fornost)
Cardolan
Rhudaur
HOMBRES DEL NORTE
HOMBRES DEL BOSQUE
BEÓRNIDAS
DORWINIONS
HOMBRES DEL LAGO
BÁRDIDOS
ÉOTHÉOD
EORLINGAS
ROHIRRIM
Rohan (Edoras)
Estemnet
Las Mesetas
Oestemnet
Folde Este
Folde Oeste (Cuernavilla)
FORODWAITH
LOSSOTH
HOMBRES DE LAS COLINAS
DUNLENDINOS
VARIAGS
HARADRIM
ORIENTALES
ORIENTALES DE BELERIAND
BALCHOTH
AURIGAS
ORIENTALES DE RHÛN
RAZAS
Naciones y feudos (principales ciudades)

ÍNDICE DE PRINCIPALES FUENTES

Este índice refiere al lector de las entradas individuales del *Bestiario de Tolkien* a los textos originales de J. R. R. Tolkien, *El Silmarillion*, *El hobbit*, *El Señor de los Anillos* y *The Adventures of Tom Bombadil*.

Consultando las obras de Tolkien, el lector obtendrá una información más amplia que la que se da en las entradas que componen este libro; podrá conocer con mayor detalle el papel que desempeñaron las diversas razas en el mundo de Tolkien y releerá sus relatos con una nueva visión de la historia de esos pueblos, criaturas y sucesos.

En el índice se emplean las siguientes abreviaturas:

S - *El Silmarillion*

Ain. - Ainulindalë
Val. - Valaquenta
Quen. - Quenta Silmarillion
Akal. - Akallabêth
AdeP. - De los Anillos del Poder y la Tercera Edad
Índ. - Índice
Ap. - Apéndice

H - *El hobbit* (Los números corresponden a los capítulos)

SA - *El Señor de los Anillos* (Los números romanos corresponden a los libros; los arábigos, a los capítulos)

Pról. - Prólogo
Ap. - Apéndices

TB - *The Adventures of Tom Bombadil* (Los números corresponden a los poemas)

Ejemplo:

Balrogs S Val., Índ.; SA II 5, III 5, Ap. A refiere al lector a *El Silmarillion*, Valquenta e Índice; a *El Señor de los Anillos*, libro II, capítulo 5; y a *El Señor de los Anillos*, libro III, capítulo 5 y apéndice A.



B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

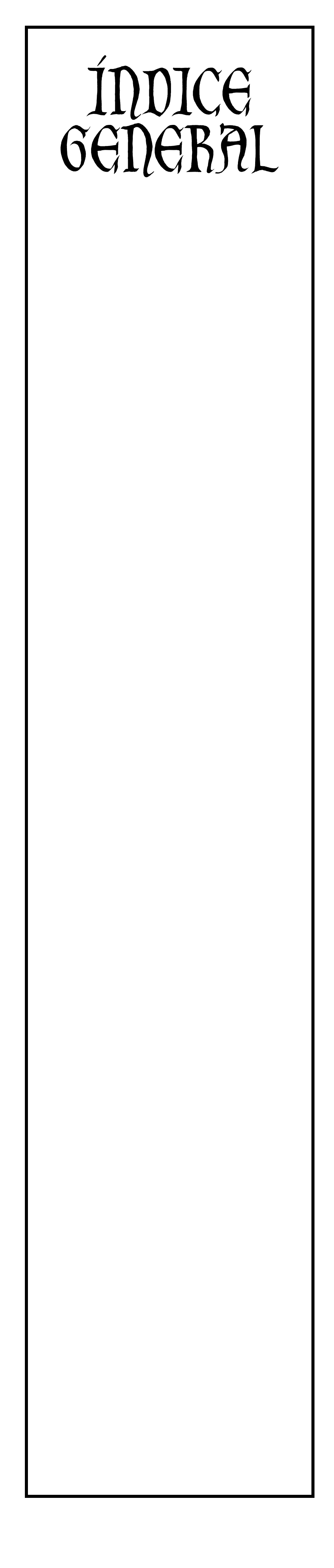
U

V

W

Y

Z


ÍNDICE
GENERAL

A [2]

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

T

U

V

W

Y

yrch,

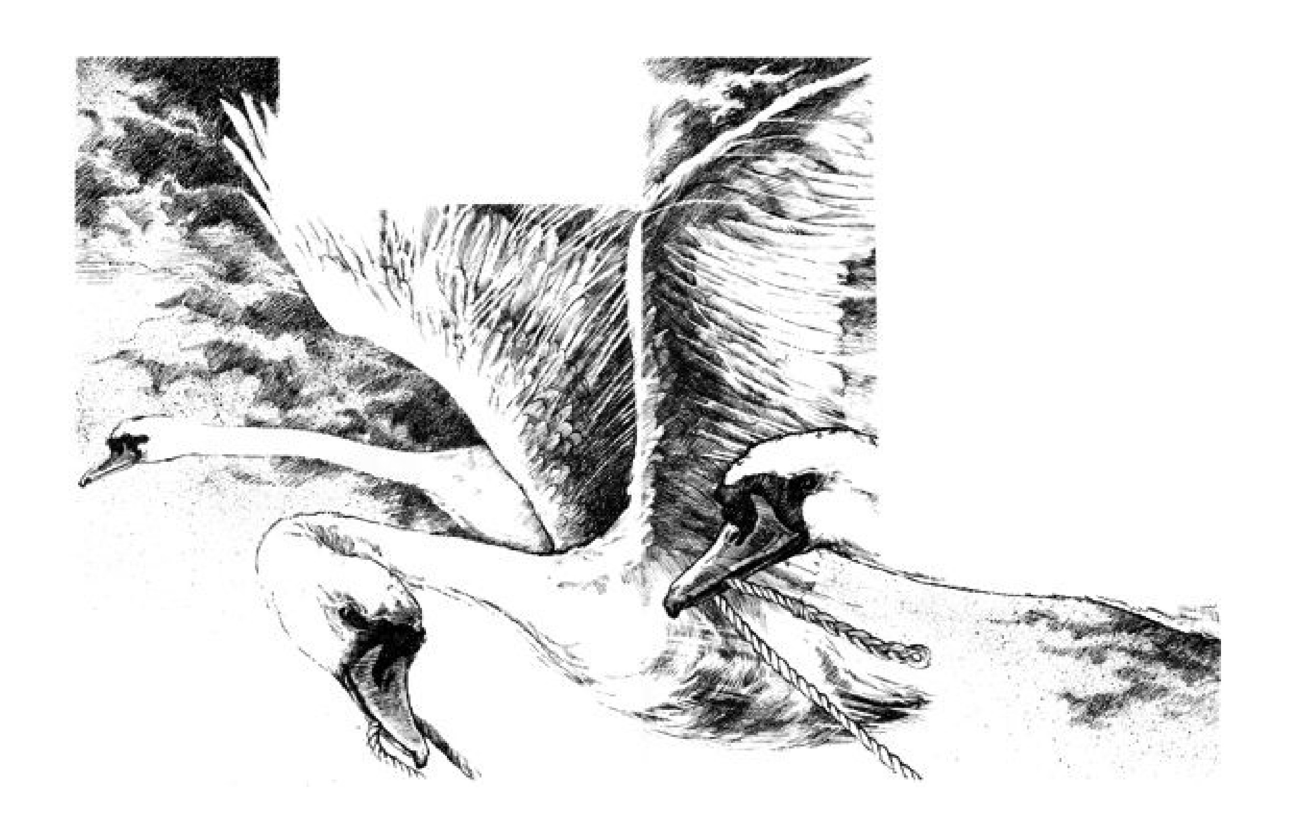
Z

zarzas de Mordor,
zorzales,

ILUSTRACIONES ORIGINALES NO MODIFICADAS

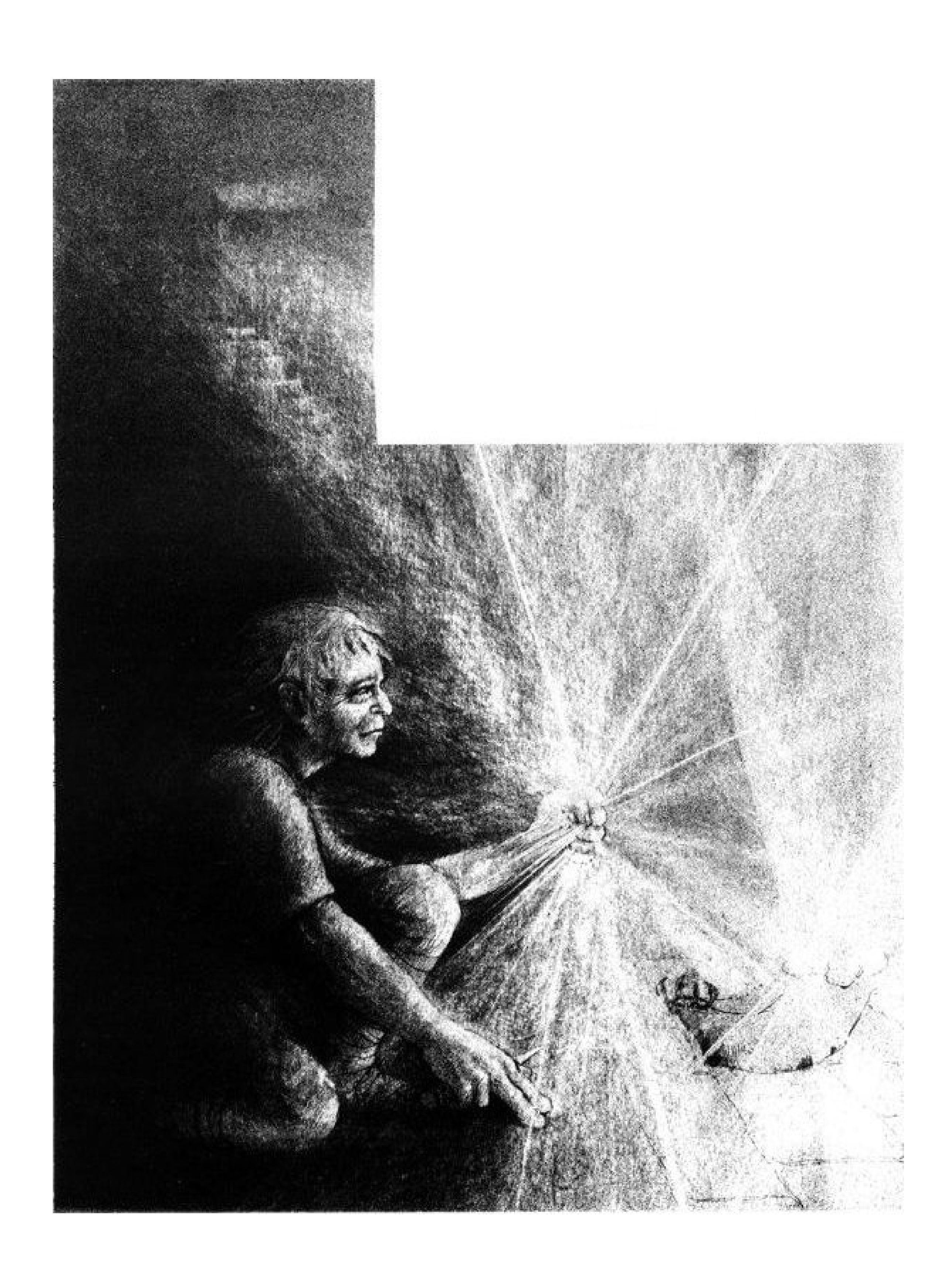


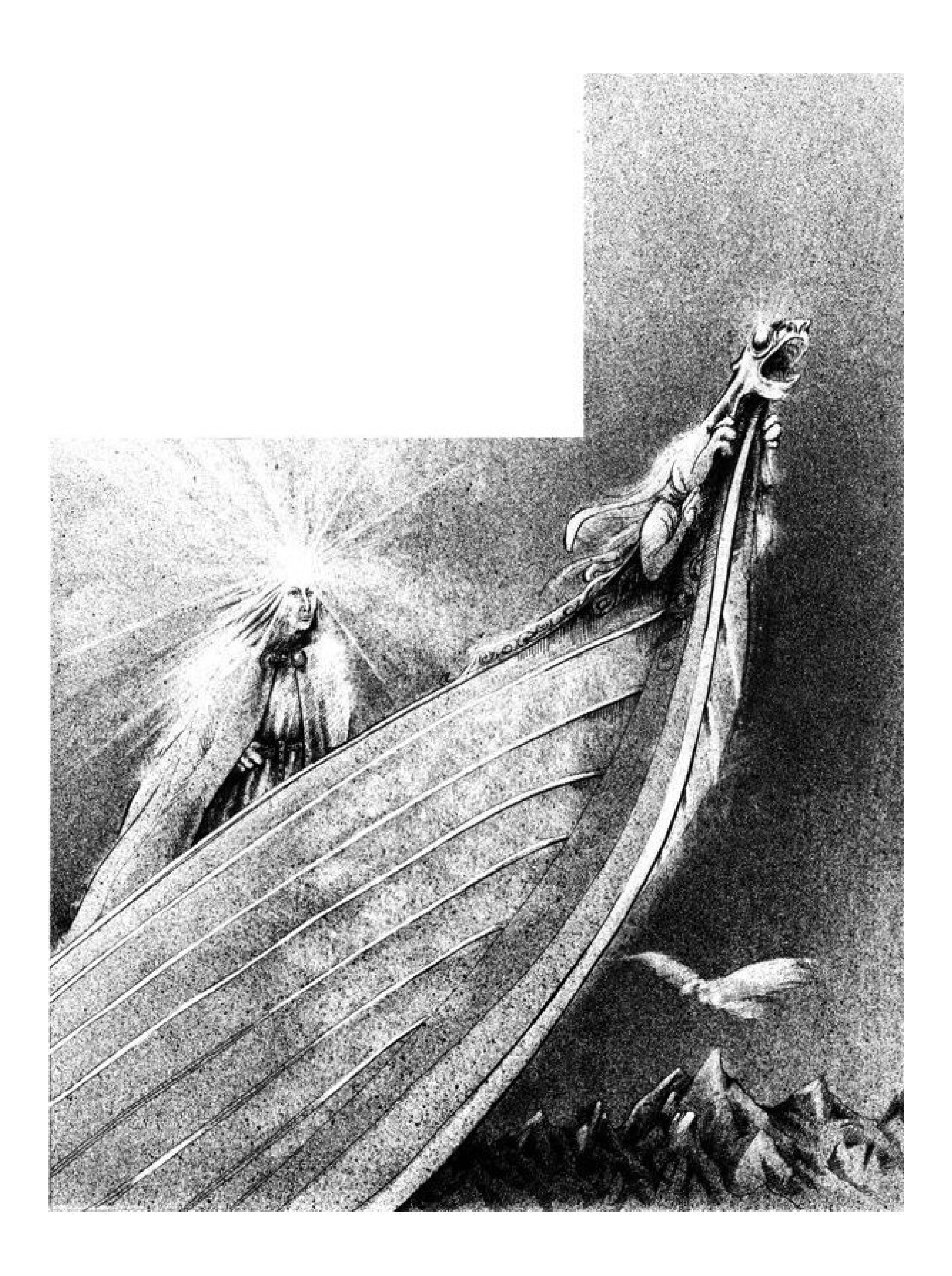


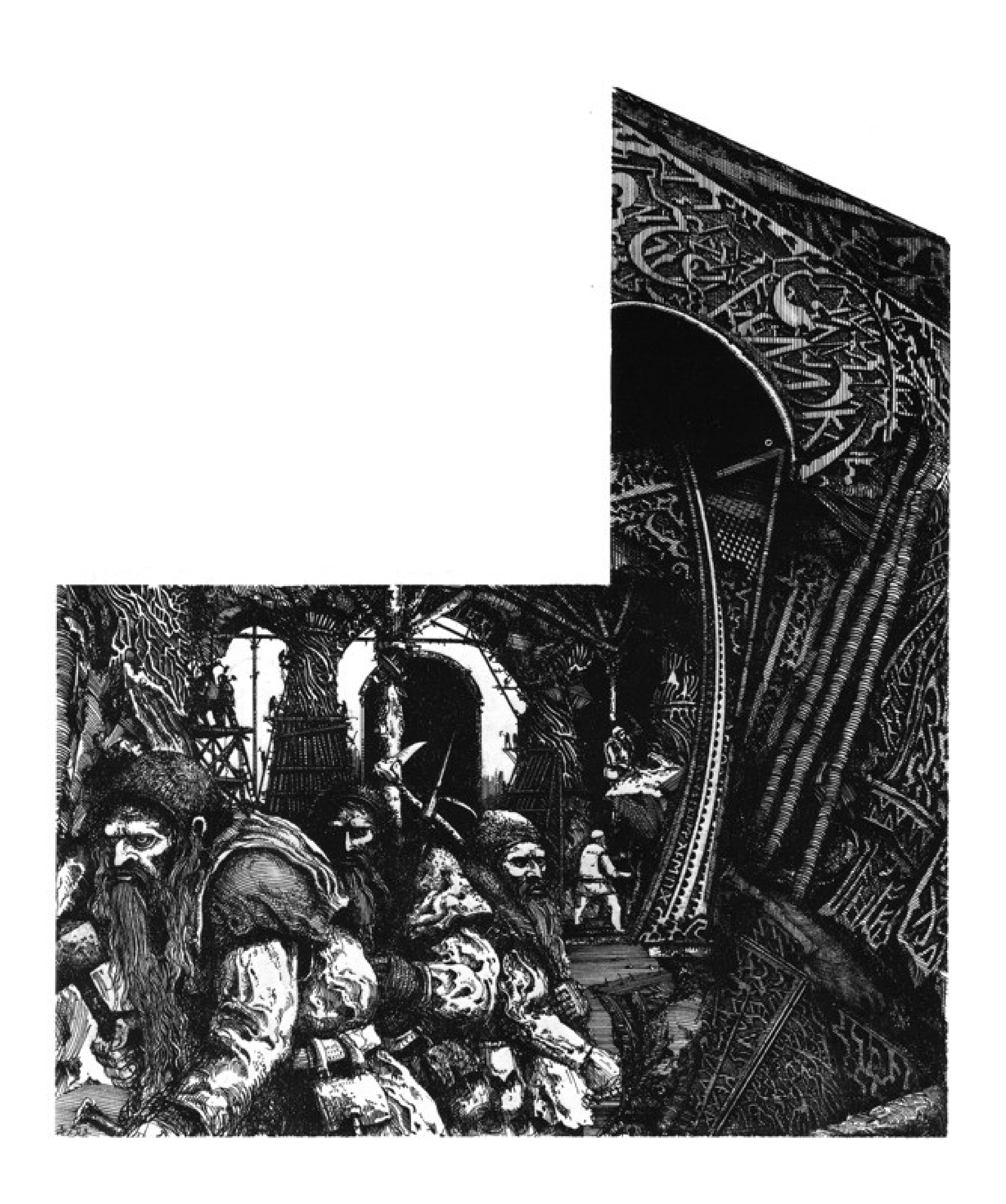


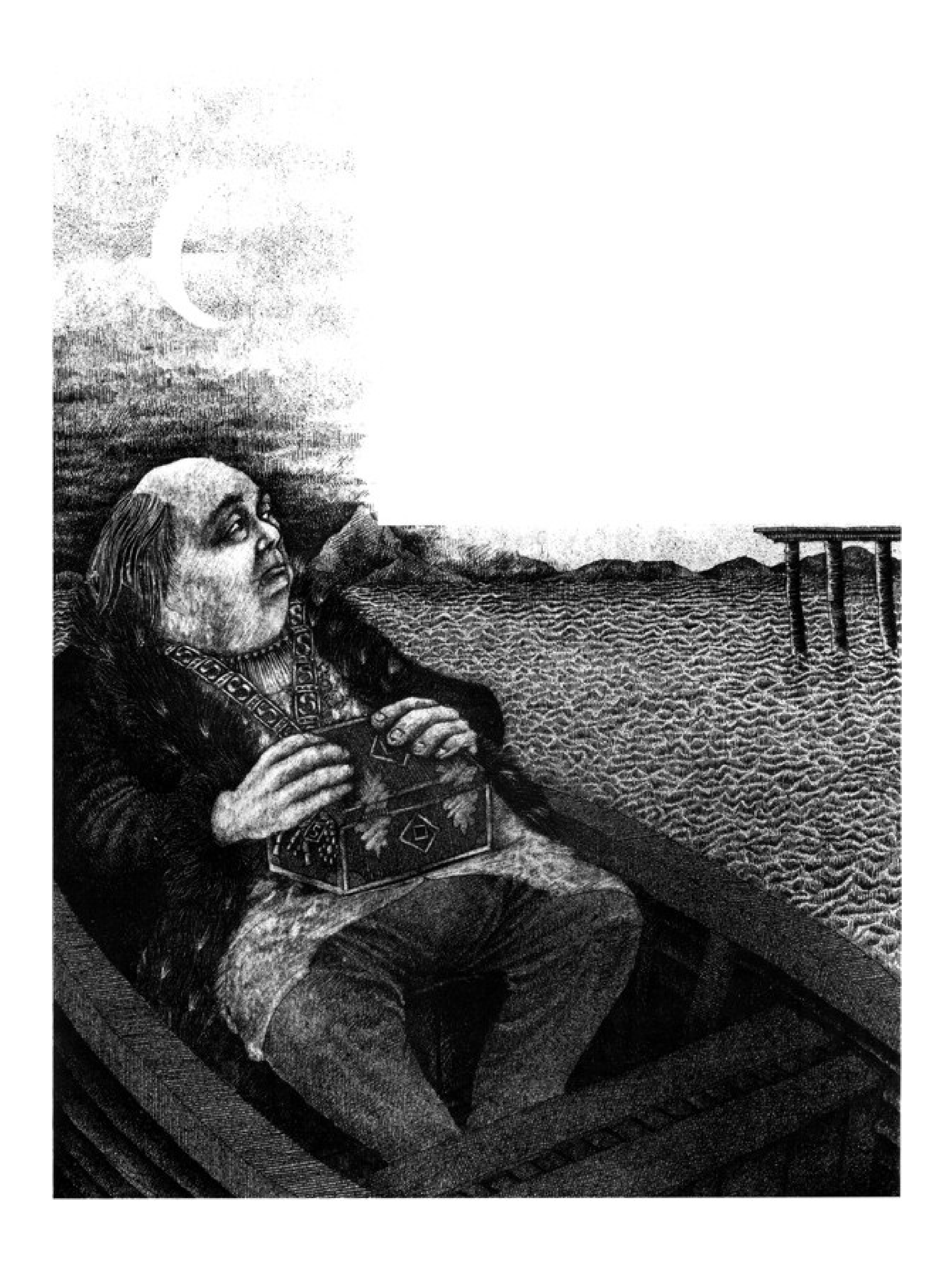


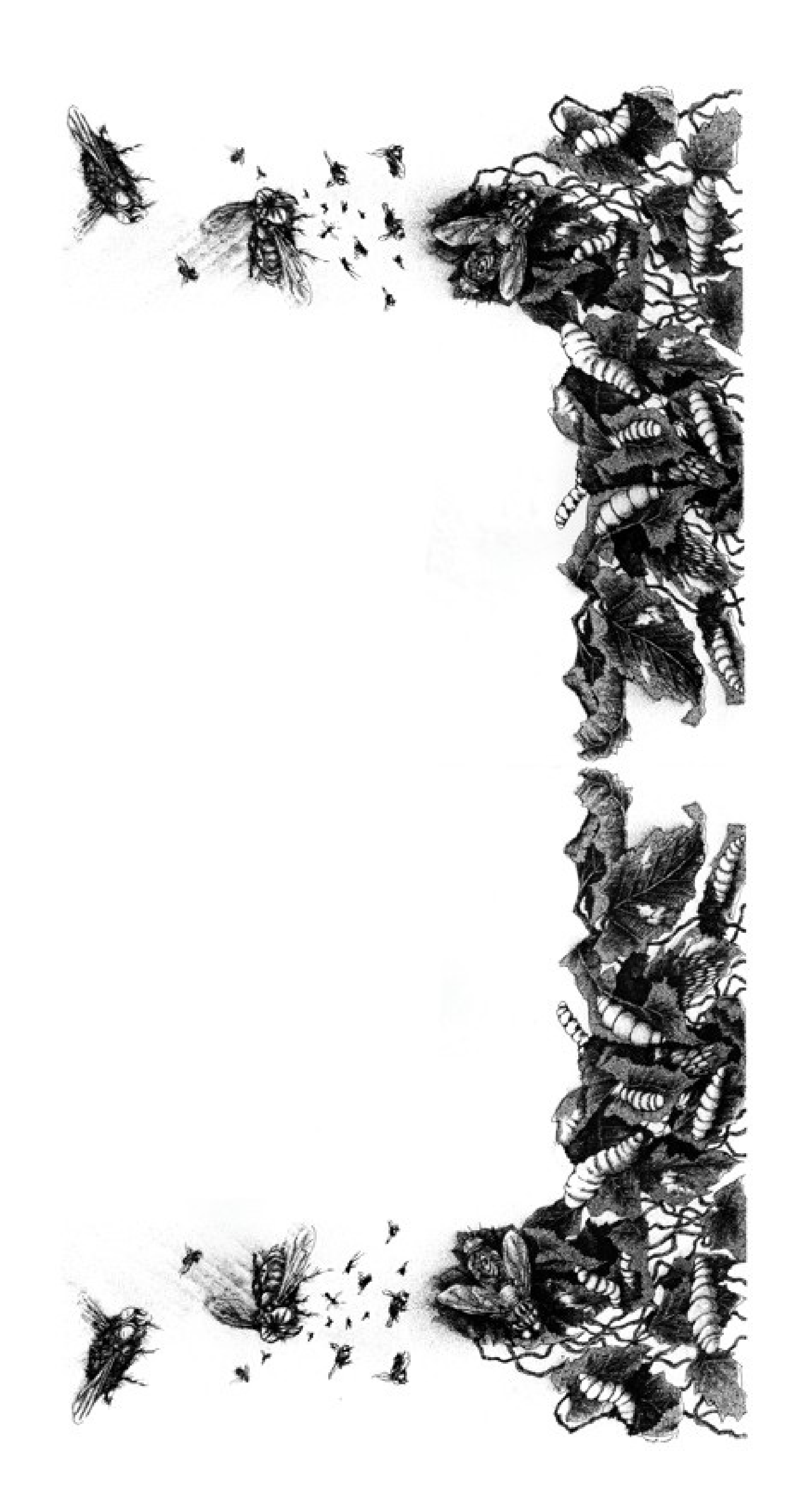


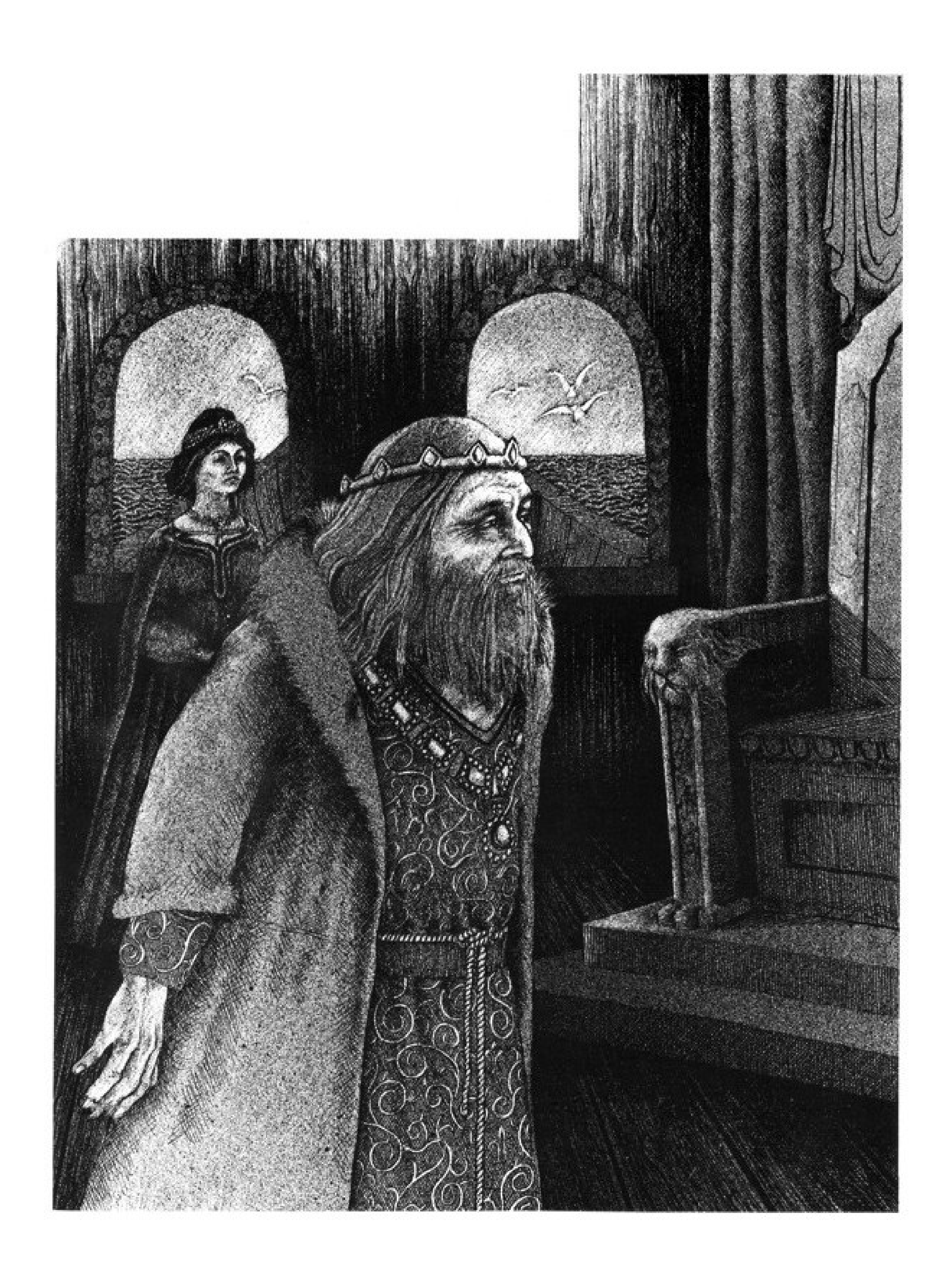


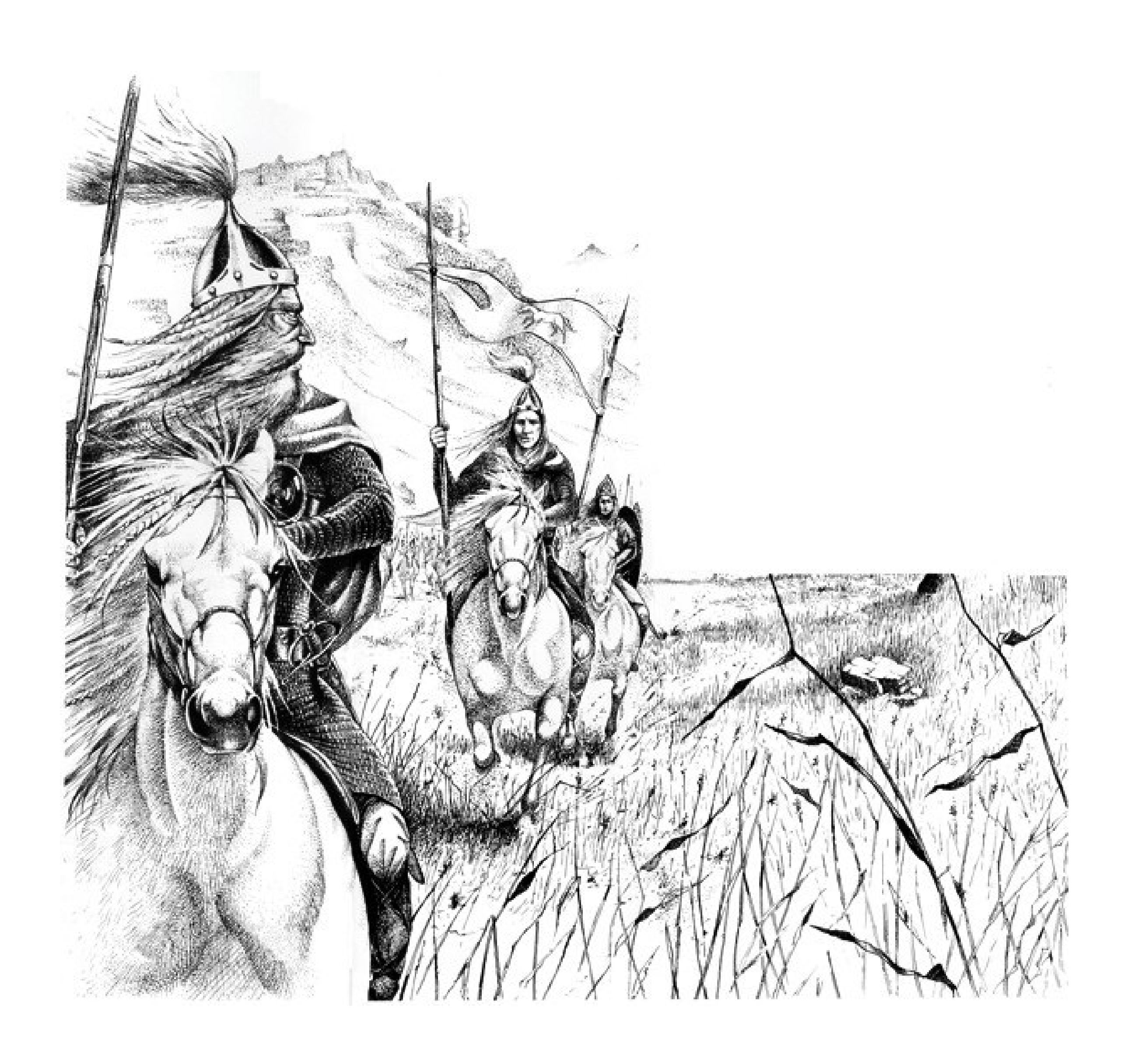


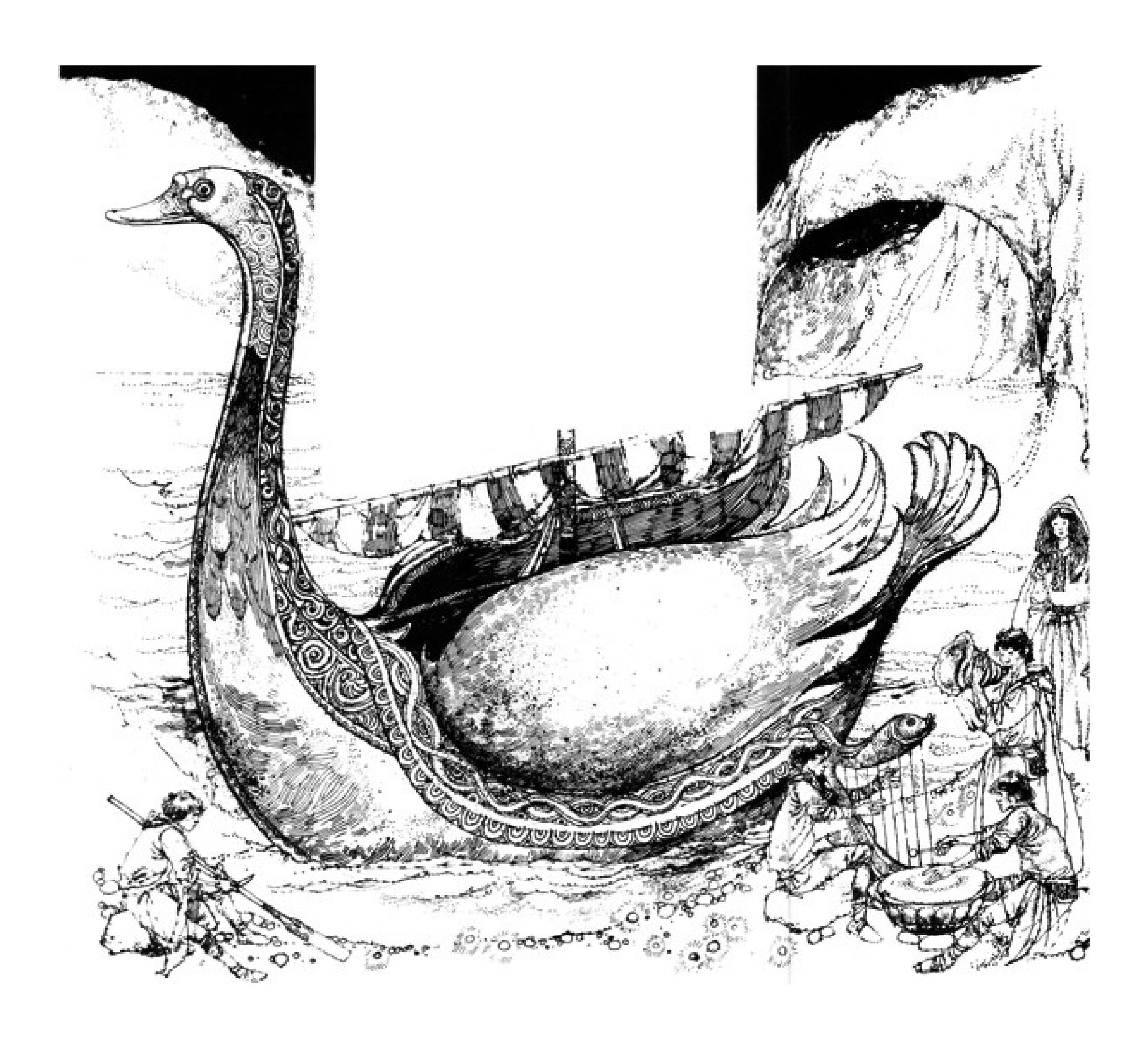














DAVID DAY. Ecólogo, poeta, cuentista infantil, biógrafo y escritor que destaca fundamentalmente por sus estudios y biografías de J. R. R. Tolkien.

Nacido en Sooke (Columbia Británica, Canadá) en 1947, Day es uno de los autores más publicados de la C. B. Se crió en Victoria, donde editó el periódico del instituto y contribuyó con artículos deportivos al Victoria Times. Al finalizar sus estudios de secundaria, Day comienza a trabajar de leñador en la isla de Vancouver, actividad que desempeñó durante cinco años. Tras ese período viaja a Europa, residiendo principalmente en Grecia, donde escribe algunos de los poemas incluidos en su primer libro, titulado *The Cowichan* (1975), y que relatan fundamentalmente sus días como leñador. Además de en Victoria, también ha vivido en Toronto y Londres.

El principal objeto del trabajo de Day es la vida y obra de Tolkien. Sus libros sobre este particular incluyen *A Tolkien Bestiary* (1978), *The Tolkien Companion* (1993), *Tolkien: The Illustrated Encyclopedia* (1992), *Tolkien's Ring* (1994), *The Hobbit Companion* (1997) y *Tolkien's World* (2002). A pesar de que cuenta con numerosos y exitosos libros cuya temática son los escritos de Tolkien, Day no leyó *El Señor de los Anillos* hasta el final de su adolescencia. Sin embargo, muchos estudiosos de Tolkien acusan a los trabajos de Day de ser imprecisos, contener mucha información incorrecta y de asumir como ciertas cosas que Tolkien nunca reveló.

Desde su primera publicación, el *Bestiario de Tolkien*, reeditado decenas de veces en decenas de países, es uno de los libros más vendidos procedentes de la Columbia

Británica. La idea de crear una enciclopedia sobre un mundo imaginario la tuvo mientras tomaba un curso de bibliografía en la Universidad de British Columbia (UBC).

Day también ha escrito varios libros para niños, y ensayos sobre ecología y especies extintas o en peligro. En *The Doomsday Book of Animals* (1981) Day describe la vida y los momentos finales de casi trescientas especies y subespecies de aves, mamíferos, reptiles, anfibios y peces (muchas de ellas ilustradas a color por primera vez) que se extinguieron durante los tres siglos de la expansión humana, desde 1680 hasta el presente. Este libro fue la base de la serie de animación para televisión de cien capítulos titulada *Lost Animals*, emitida entre 1995 y 1996. Su libro *The Eco Wars* (1989) es una enciclopedia sobre el activismo ecológico donde se habla de personas extraordinarias que entregaron sus vidas en defensa del medio ambiente, como Dian Fossey y Chico Mendes. En su libro *The Whale War* se basó un documental de la BBC.

NOTAS SOBRE LAS ILUSTRACIONES

[1] Para referir la autoría de la obra de cada uno de los ilustradores que han colaborado en este libro, junto al título de cada ilustración se incluyen las iniciales del nombre del ilustrador autor de la misma.

Ian Miller: [I. M.]

Michael Foreman: [M. F.]

Allan Curless: [A. C.]

Lidia Postma: [L. P.]

John Blanche: [J. Bl.]

Pauline Martin: [P. M.]

Sue Porter: [S. P.]

Linda Garland: [L. G.]

Jaroslav Bradac: [J. Br.]

Victor Ambrus: [V. A.]

John Davis: [J. D.]

Todas las entradas de este índice se encuentran enlazadas. En las ilustraciones a color, el pie de foto que aparece subrayado es una nota que remite al texto que aparece en la imagen.

[Ind. color] [Ind. b/n]

VISIÓN Y CREACIÓN DE ARDA. En el principio, Eru, el Único, invitó a los grandes espíritus llamados ainur a crear la Gran Música, y de la Música nació una Visión que era como una luz esférica en el Vacío. Eru Ilúvatar dio vida a esta Visión, que se convirtió en Eä, «el mundo que es». Los ainur quedaron maravillados y muchos penetraron en este nuevo lugar atraídos por su fascinación. Allí se transformaron en poderes que se llamaron valar y maiar. Posteriormente, los hombres los consideraron dioses. Estos seres dieron forma al mundo, que se llamó Arda. Los valar y maiar trajeron numerosas cosas bellas, pero también se produjeron conflictos: uno de los más poderosos valar se rebeló contra Ilúvatar y sus hermanos y estalló una guerra. <<

DESTRUCCIÓN DE LAS GRANDES LÁMPARAS. Cuando acabó la formación del mundo, los poderosos espíritus valar y maiar decidieron iluminar todo Arda con dos Grandes Lámparas. Aulë el Herrero forjó dos vasijas de oro y, con la ayuda de otros valar, las llenó de luz. Después, colocaron una Lámpara, la llamada Illuin, en el norte, y la otra, llamada Ormal, en el sur. Ambas descansaban sobre sendos pilares. Pero, al cabo de un tiempo el vala, Melkor, derribó los pilares de una embestida. Al caer, éstos quebraron las montañas y la devoradora llama de las Lámparas se extendió por el mundo. Almaren, el primer reino de los valar, quedó destruido y finalizaron así las Edades de las Lámparas. <<

ÁRBOLES DE LOS VALAR. Tras la destrucción de Almaren, los valar se trasladaron al oeste y llegaron a las Tierras Imperecederas, donde fundaron un reino llamado Valinor. Construyeron allí numerosas mansiones y jardines y la ciudad de Valimar. Decidieron iluminar estas tierras con dos árboles mágicos. Se trataba de los árboles más altos que han existido y les pusieron por nombre Laurelin el Dorado y Telperion el Blanco. Emitían una potentísima luz áurea y argentada que iluminaba todo el territorio, y en las Edades de los Árboles la dicha y la alegría reinaron en las Tierras Imperecederas. <<

MAZMORRAS DE UTUMNO. Mientras la luz de los Árboles de los valar bañaba Valinor y las Tierras Imperecederas, las tinieblas envolvían toda la Tierra Media. Durante estas Edades de Oscuridad, Melkor excavó las fosas de Utumno en las profundidades de las montañas del norte y construyó muchas mazmorras y recintos abovedados de piedra negra, fuego y hielo. Allí se reunían los poderes malignos del mundo, que eran legión, presididos por el Señor de la Oscuridad. Melkor creó numerosas formas nuevas y aterradoras que crió allí mismo, entre ellas, todas las serpientes del mundo y los antepasados de los dragones, los licántropos, los vampiros, los kraken, las criaturas aladas, las grandes arañas e innumerables bestias e insectos chupadores de sangre. Los espíritus más crueles, fantasmas, espectros y demonios, pululaban por los pasadizos de Utumno liderados por los maiar rebeldes: Gothmog el Balrog y Sauron el Hechicero. Sin embargo, con la llegada de las Edades de las Estrellas, el poder de Utumno se desvaneció.

En la Primera Edad de las Estrellas Melkor creó los orcos y los trolls, retorcidas formas de vida procedentes de elfos y ents que él mismo capturó y torturó. Acompañados por el clamor de las trompetas, los valar salieron de occidente dispuestos a enfrentarse a estas nuevas razas malignas. Estalló entonces la guerra de los Poderes, en la que Utumno fue destruido y tras la cual Melkor permaneció encadenado durante tres largas Edades. <<

DESPERTAR DE LOS ELFOS. Después de muchas Edades de Oscuridad, Varda, la Señora de los Cielos, recogió el rocío del Árbol de Plata de los valar y, atravesando la bóveda celestial, volvió a encender las estrellas que alumbraban la Tierra Media. Con la nueva luz se produjo el despertar de los elfos en el lago de Cuiviénen, a orillas de Helcar, el mar interior situado al pie de las Orocarni, las Montañas del Este.

Se iniciaron así las Edades de las Estrellas, en las cuales no sólo se produjo el despertar de los elfos, sino también el nacimiento de los enanos, los ents y las malignas razas de orcos y trolls. Asimismo tuvo lugar el Gran Viaje, la migración de los elfos. En su mayor parte, estos años fueron de paz y de gloria para los elfos, tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas. <<

CIUDAD DE TIRION. Los elfos noldor y vanyar construyeron en la región de Eldamar, en las Tierras Imperecederas, su primera y más magnífica ciudad, Tirion. Sus blancas torres y sus escalinatas de cristal se erigían en la colina de Túna, que a su vez se levantaba en Calacirya, el Paso de la Luz. La ciudad estaba situada de modo que los elfos no sólo recibían la luz de los Árboles y divisaban el mar, sino que también, a la sombra de Túna y de las altas torres, podían contemplar las centelleantes estrellas por las que tanto aprecio sienten. <<

PUERTO DE ALQUALONDË. Los últimos elfos en llegar a las Tierras Imperecederas fueron los teleri, que pasaron a ser conocidos como elfos del mar. Ellos fueron los primeros en construir navíos y vivieron durante mucho tiempo en las orillas de la Tierra Media y en Tol Eressëa, la «isla solitaria». Debido a su gran amor por el mar y por sus bellos barcos, se negaron a entrar en Eldamar. Prefirieron vivir en las costas de las Tierras Imperecederas, bajo las estrellas. Allí construyeron Alqualondë, «Puerto de los Cisnes». Sus navíos eran también como cisnes con ojos y picos de azabache y oro. Los elfos teleri siguen atravesando con sus navíos el arco de piedra que sirve de puerta de Alqualondë mientras entonan sus bellas canciones o escuchan el murmullo del mar al encontrarse con la orilla. <<

OSCURECIMIENTO DE VALINOR. Tras permanecer encadenado durante tres edades, Melkor fue sometido a juicio por los valar. Parecía que había cambiado y afirmaba estar arrepentido, de modo que Manwë, el señor de los valar, ordenó que le quitaran las cadenas. Pero Melkor engañó a los valar, pues su bondad era fingida; en secreto fraguaba su caída. Primero sembró la discordia entre los elfos y, con la ayuda de la gran araña Ungoliant, declaró la guerra abierta a los valar. Atacó los Árboles con una gran lanza y Ungoliant absorbió su luz y su vida hasta que se marchitaron y murieron. Todo Valinor quedó sumido en las espantosas tinieblas de la Noluz, la telaraña de Ungoliant, y Melkor se echó a reír de alegría porque, por segunda vez, había apagado las fuentes de la luz del mundo. <<

VIAJE DE LOS NOLDOR. Tras la destrucción de los Árboles de los valar, Melkor dio muerte a Finwë, el rey noldor, y le arrebató los Silmarils. Encolerizados, los noldor iniciaron la persecución del malvado vala y, pese a la advertencia de los valar, llegaron hasta la Tierra Media. Algunos se trasladaban en barcos que habían arrebatado a los teleri, pero muchos, guiados por Fingolfin, atravesaron Helcaraxë, el Hielo Crujiente, que era el estrecho de agua y hielo que separaba en el norte las Tierras Imperecederas de la Tierra Media. En el trayecto, muchos perecieron sepultados por grandes bloques de hielo. <<

DESPERTAR DE LOS HOMBRES. Aunque los Árboles de los valar habían sido destruidos, Yavanna y Nienna extrajeron de sus abrasados restos una flor de plata llamada Isil la Refulgente y un fruto de oro denominado Anar el Fuego de Oro. Flor y fruto fueron depositados en grandes bajeles que se convirtieron en la Luna y el Sol y fueron conducidos a través de los cielos por espíritus maiar. Se dice que con la salida del Sol llegó el despertar de los hombres en las tierras orientales de Hildórien, en la Tierra Media. Así se iniciaron las Edades del Sol, durante las cuales floreció la raza de los hombres, que se extendió por toda la Tierra Media. <<

MIL CAVERNAS DE MENEGROTH. Durante las Edades de las Estrellas, mientras los altos elfos de Eldamar prosperaban a la luz de los Árboles, en la Tierra Media los elfos grises sindar se convertían en una gran raza. Su rey era Elu Thingol y su reina, Melian la Maia. Los sindar eran señores de todo Beleriand y vivían en la ciudadela de Menegroth, llamada también Mil Cavernas. Este lugar dejaba perplejo a todo el que lo veía. Tan grande era el amor de los sindar por los bosques que las estancias y cavernas de Menegroth estaban llenas de árboles, pájaros y otros animales de piedra, así como de fuentes y lámparas de cristal. Por tales estancias se paseaban los señores sindar, que fueron los más notables elfos de la Tierra Media en las Edades de las Estrellas. <<

EL REINO DE BELEGOST. Belegost era uno de los siete grandes reinos de los enanos. Junto con el reino de Nogrod, Belegost fue excavado en lo más profundo del monte Dolmed, en las Montañas Azules, durante las Edades de las Estrellas. Entre los enanos de Belegost se encontraban los mejores herreros y talladores de piedra de la Tierra Media.

En sus Estancias de los Armeros, que sólo podían compararse en grandiosidad con Khazad-dûm, construyeron muchas armas y fueron los primeros en fabricar cotas de malla. Comerciaron con los sindar de Beleriand y les proporcionaron armas de un acero insuperablemente templado; además, estos enanos tallaron las cámaras de piedra de Menegroth.

En la Primera Edad del Sol, los enanos de Belegost y su señor Azaghâl ganaron una gran fama por su actuación en la guerra de las Joyas, pues en la batalla de las Lágrimas Innumerables fueron los únicos capaces de soportar el fuego de los dragones, ya que eran una raza de herreros acostumbrada a las altas temperaturas y llevaban en los cascos máscaras de acero que les protegían el rostro de las llamas. Además, las hachas que ellos mismos habían forjado eran lo suficientemente resistentes como para contener a los dragones. Aunque Azaghâl murió en el combate, consiguió herir a Glaurung, Padre de los Dragones, y sus secuaces huyeron.

Sin embargo, pese a la valentía de los enanos, ni Belegost ni Nogrod sobrevivieron a la Primera Edad del Sol, pues cuando se libró la Gran Batalla, Beleriand y las Montañas Azules se resquebrajaron, las tierras se derrumbaron y se hundieron en el mar. Así desaparecieron Belegost y Nogrod, y los enanos que no perecieron entonces huyeron al este y se refugiaron en las grandes mansiones de Khazad-dûm. <<

BÚSQUEDA DEL SILMARIL. La guerra de las Joyas dominó la Primera Edad del Sol. Fue una época de muchas tragedias y tristezas, pero también de muchos actos heroicos. Los balrogs fueron derrotados, las legiones orcas aniquiladas y varios dragones abatidos; sin embargo, la mayor hazaña se realizó con la búsqueda del Silmaril. Una princesa élfica y un guerrero mortal lograron lo que no habían conseguido todos los ejércitos de la Tierra Media. En la búsqueda, Lúthien la Bella adoptó la forma de un poderoso vampiro y su amado Beren el Edain se transformó en un gran lobo. Así disfrazados, penetraron en el mismo salón del trono de Morgoth, situado en los profundos subterráneos de Angband. Allí Lúthien, mediante un sortilegio, adormeció a Morgoth y a todos sus siervos y entonces, en la culminación de la búsqueda, Beren surgió de la forma adormilada del gran lobo y, con el cuchillo Angrist, cortó un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth. <<

CAÍDA DE GONDOLIN. Se decía que la más hermosa ciudad construida por los elfos en la Tierra Media era Gondolin, el Reino Oculto. Éste fue el último reino élfico que sobrevivió a la guerra de las Joyas. Su rey era Turgon, el señor noldor, que sabiamente decidió ocultar su ciudad en las Montañas Circundantes. Sin embargo, finalmente los vasallos de Morgoth la descubrieron y aparecieron ante sus puertas legiones de orcos, trolls y dragones de fuego encabezados por los demonios balrog. Aunque los elfos batallaron con valentía, Gondolin fue saqueada, y con su destrucción desaparecieron todos los reinos élficos de Beleriand. <<

DESTRUCCIÓN DE ANGBAND. Después de presenciar las derrotas y sufrimientos de los elfos y los hombres de Beleriand, los valar no podían seguir tolerando el atroz dominio de Morgoth sobre la Tierra Media. Así pues, decidieron intervenir, junto con los maiar, en la guerra de la Cólera contra el malvado reino de Angband. Esta devastadora guerra asoló el mundo entero. Las Montañas de Hierro se abrieron y quedaron destruidos los calabozos y las cámaras de tortura. Los dragones y demonios de Morgoth entraron en combate, pero la hueste de los valar los aniquiló. Los siervos del mal se dispersaron y el propio Morgoth fue lanzado al Vacío. Así terminó la Primera Edad del Sol, y con ella el principal instigador de todos los males desapareció para siempre, aunque buena parte de la obra de Morgoth permaneció dentro de las Esferas del Mundo. <<

EREGION Y LOS MUROS DE KHAZAD-DÛM. Eregion era la tierra de los gwaith-i-mírdain, los herreros elfos de la Segunda Edad del Sol; su capital era Ost-in-Edhil. Durante un milenio floreció en Eregion el comercio entre los enanos de Khazad-dûm y estos elfos. Celebrimbor, el más destacado herrero de toda la edad, supervisó la forja de los Anillos del Poder, por los cuales se libraría la guerra de Sauron y los Elfos. En esa contienda, Eregion resultó arrasada y Khazad-dûm cerró sus puertas al mundo y pasó a llamarse Moria. <<

CAÍDA DE NÚMENOR. La Segunda Edad del Sol se consideró la edad de los númenóreanos, es decir, los hombres que descendían de los edain de la Primera Edad y a quienes los valar habían donado Númenor, una tierra situada en el ancho mar que se extendía entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas.

Los númenóreanos gozaban de una vida más larga que la de los hombres corrientes. A lo largo de los siglos, su fuerza y riqueza se incrementaron y su armada navegó por todos los mares del mundo mortal. Tan grande era su poder que osaron desafiar a Sauron, el Señor Oscuro, y lograron llevárselo encadenado a su país. Pero éste consiguió mediante la astucia lo que no había logrado por la fuerza, pues corrompió a los altivos númenóreanos y los indujo a declarar la guerra a los valar en las Tierras Imperecederas. Ilúvatar hizo entonces que la hermosa tierra de Númenor estallara en pedazos. Se derrumbaron las montañas y las ciudades, el mar montó en cólera y toda Númenor cayó en un abismo acuático.

Con este cataclismo se produjo también el Cambio del Mundo. Las Tierras Imperecederas se retiraron al otro lado de las Esferas del mundo mortal y quedaron para siempre fuera del alcance de los hombres. <<

TORRE OSCURA DE MORDOR. Gracias al poder del Anillo Regente, Sauron puso los cimientos de Barad-dûr, la Torre Oscura de Mordor. La Última Alianza de elfos y hombres mantuvo sitiada la torre durante siete años a fines de la Segunda Edad antes de obligar por fin a Sauron a entablar combate abierto. Aunque murieron muchos de los más notables señores eldar y dúnedain, la Alianza se hizo con la victoria y el Anillo Único fue arrancado de la mano de Sauron, el Señor del Anillo.

A partir de entonces, Sauron vagó sin forma por el mundo, como una sombra carente de poder, durante más de mil años. Sin embargo, no se destruyó el Anillo, por lo que el fin de Sauron y de su torre tuvieron que esperar. Ambos volvieron a alzarse en la Tercera Edad y Sauron prosiguió en su afán de dominar el mundo. <<

COMPAÑÍA DE AVENTUREROS. En el año 2941 de la Tercera Edad del Sol una Compañía de Aventureros penetró en las apacibles tierras de la Comarca y alteró la calma de la región. Este grupo de enanos, encabezados por Thorin Escudo de Roble y Gandalf el Mago, iba a la búsqueda de la Montaña Solitaria. Lo que se proponían era convencer al hobbit Bilbo Bolsón para que se uniera a ellos. Así, por primera vez, los hobbits de la Comarca se vieron involucrados en los asuntos de otras naciones del mundo, pues, aunque allí reinaba la paz, era como un oasis en un desierto de guerra y conflictos. En la tierra de Mordor se estaba creando un maligno poder que se proponía aplastar todas las fuerzas benéficas del mundo.

De los asuntos del exterior, los hobbits sabían muy poco, y tampoco sospechaban el gran papel que iban a desempeñar en la historia de la Tierra Media. Todo tuvo su inicio con la llegada de los Aventureros a la Comarca y con el deseo de Thorin Escudo de Roble, que no quería otra cosa que arrebatar a Smaug, el dragón de la Montaña Solitaria, la reliquia de su pueblo. <<

LA COMARCA. Las verdes y agradables tierras de la Comarca eran el hogar de los hobbits desde el siglo diecisiete de la Tercera Edad del Sol. Allí vivía Bilbo Bolsón, que participó en la búsqueda de la Montaña Solitaria. Durante esa aventura llegó a sus manos un Anillo mágico. Este casual descubrimiento condujo a Bilbo Bolsón, a su sobrino Frodo Bolsón y a todos los hobbits de la Comarca al mayor drama de esa edad. Así, por el hecho de estar en posesión del Anillo mágico, los hobbits, que eran el pueblo más sumiso y apacible de todos, tuvieron el destino del mundo entero en sus manos. <<

BOSQUE NEGRO. La mayor floresta de la Tierra Media era el Gran Bosque Verde, donde Thranduil fundó el reino de los elfos silvanos. En el año 1050 de la Tercera Edad había penetrado en el Bosque Verde un maligno poder. Grandes arañas, orcos, lobos y malos espíritus rondaban el bosque y, aunque no expulsaron a los elfos silvanos de su reino, éstos no pudieron evitar que se extendiera la oscuridad. Desde entonces el Bosque Verde pasó a llamarse Bosque Negro, y pocos eran los que se atrevían a recorrer sus oscuros senderos.

El Bosque Negro era uno de los mayores obstáculos a los que tenía que enfrentarse la compañía de enanos de Thorin Escudo de Roble en el largo trayecto hasta la Montaña Solitaria. Sin embargo, con prudencia y coraje, el hobbit Bilbo Bolsón guió hábilmente a la compañía por entre los numerosos peligros que encerraba el bosque. <<

MUERTE DE SMAUG EL DORADO. El relato de la búsqueda de la Montaña Solitaria cuenta que el hobbit Bilbo Bolsón penetró en la guarida del dragón Smaug y gracias a su ingenio descubrió la única y secreta debilidad del monstruo. Con este dato en mente, el guerrero Bardo el Arquero atravesó el pecho de la bestia y Smaug cayó del cielo lanzando violentas llamaradas sobre Esgaroth, la Ciudad del Lago. <<

BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS. La muerte de Smaug, el dragón de la Montaña Solitaria, liberó de su guardián los tesoros que tenía acumulados. Esto atrajo hacia aquel lugar no sólo a los enanos de Thorin Escudo de Roble, sino también a una hueste de hombres de la Ciudad del Lago, al ejército del rey elfo del Bosque Negro y a una legión de enanos de las Colinas de Hierro. Sin embargo, un ejército aún mayor que los otros cuatro juntos penetró en el valle del pie de la Montaña Solitaria. Estaba mandado por un gran número de malvados orcos de las Montañas Nubladas que también pretendían hacerse con el tesoro del dragón. Millares de orcos, lobos, jinetes de lobos y enormes bandadas de murciélagos chupadores de sangre se abalanzaron sobre los ejércitos agrupados.

Las legiones orcas adquirieron pronto ventaja, pero ésta sólo duró hasta que las enormes águilas del norte se incorporaron a la lucha. La batalla cambió de signo y hombres, elfos, enanos y águilas se hicieron con la victoria. Los orcos de las Montañas Nubladas fueron aplastados y su manto de oscuridad destruido. Sin embargo, esto no era más que un breve respiro, pues en Mordor estaba desarrollándose en silencio un poder que reunía todas las maldades posibles. <<

ATAQUE EN EL VADO DE RIVENDEL. La guerra del Anillo se inició realmente en el año 3018 de la Tercera Edad, pues entonces, al llegar a oídos de Sauron que había sido encontrado el Anillo Único, envió a nueve Jinetes Negros para que se apoderaran de él.

El hobbit Frodo Bolsón, sobrino de Bilbo, era entonces el Portador del Anillo, y, para huir de los Jinetes Negros, se internó en Rivendel, el reino oculto de los elfos de Elrond Medio Elfo, que llevaba el anillo élfico Vilya, el Anillo de Zafiro.

En el vado que sirve de frontera a Rivendel, Elrond ordenó al río que se alzara como un ejército de caballeros blancos sobre blancos caballos. Aunque los Jinetes Negros intentaron atravesarlo, esta poderosa corriente de agua los derribó y los obligó a retirarse. El Portador del Anillo encontró refugio, camaradería y sabios consejos en la corte de Elrond, y fue allí donde se inició la gesta del Anillo, se forjó la espada de los dúnedain y se constituyó la Comunidad del Anillo. <<

EL REINO DE MORIA. El más antiguo y famoso reino de los enanos era el que originariamente se llamó Khazad-dûm, hogar ancestral de Durin el Inmortal, el primero de los siete Padres de los Enanos. Durante cinco Edades de las Estrellas y tres Edades del Sol, los enanos de Khazad-dûm fueron fuertes y prósperos. En la Segunda Edad del Sol una gran amistad los unió a los gwaith-i-mírdain, los herreros elfos de Eregion, forjadores de los Anillos del Poder. Pero en los años malditos del dominio de Sauron en esa edad, los enanos cerraron sus puertas al mundo y la gran mansión pasó a llamarse Moria, «el Abismo Negro».

Sin embargo, los enanos continuaron trabajando la piedra y los metales en el interior de las Montañas Nubladas hasta el año 1980 de la Tercera Edad del Sol. Ese año sus excavaciones penetraron demasiado en el monte Barazinbar y liberaron a un balrog que estaba sepultado allí. Tan terrible era la fuerza y la cólera del balrog que los enanos que no murieron se vieron obligados a huir de su reino.

Cuando la Comunidad del Anillo entró en Moria, ya no era más que una oscura sima que llevaba largo tiempo abandonada por los enanos. Las hordas orcas la habían despojado de sus tesoros y por sus desnudos corredores todavía circulaban el Balrog y muchas bandas de orcos y trolls. <<

LOTHLÓRIEN Y CERIN AMROTH. El reino élfico más hermoso que quedaba en la Tierra Media en la Tercera Edad del Sol era Lothlórien, donde gobernaban la reina noldor Galadriel y el señor sindar Celeborn. En este reino de bosques crecían los árboles más altos y bellos de la Tierra Media y parecía que estas tierras conservaban parte de la brillantez de los reinos élficos de la antigüedad.

En el mismo centro de Lothlórien se alzaba la loma de Cerin Amroth, donde había estado la casa del rey elfo Amroth. Se decía que era un lugar encantado en el que florecían constantemente las flores élficas elanor y niphredil. Aquí Arwen, hija de Elrond Medio Elfo, y Aragorn, hijo de Arathorn el Dúnedain, se juraron amor; y a esta loma regresó Arwen en la Cuarta Edad en busca del descanso final.

La Comunidad del Anillo llegó al reino mágico de Lothlórien huyendo de los siervos de Sauron, y entre estos elfos, los galadrim, encontraron refugio y descanso.

Los galadrim eran sabios en todo lo relativo al bosque y vivían casi totalmente ocultos en grandes plataformas construidas en las copas de los árboles. Lothlórien estaba asimismo protegido por el poder de Galadriel y del Anillo élfico que lucía: Nenya, el Anillo de Diamante. La reina otorgó a los miembros de la Comunidad muchos dones que renovaron su fuerza y su arrojo. <<

DISOLUCIÓN DE LA COMUNIDAD. La Comunidad del Anillo superó muchos peligros mientras atravesaba Rhovanion. Cuando ya se divisaba Mordor, aquélla se disolvió debido a los conflictos internos y a los desastres externos. Uno de los miembros murió, otros dos fueron hechos prisioneros, tres se dirigieron al oeste y penetraron en Rohan, y el Portador del Anillo y su sirviente huyeron hacia el este.

El que murió era Boromir, heredero del senescal de Gondor. Sus compañeros lo introdujeron en una barca funeraria que navegó por el río Anduin, dejó atrás Tol Brandir, la elevada isla, y continuó avanzando por los saltos de Rauros. <<

CASTILLO DE ORO DE LOS ROHIRRIM. En la Tercera Edad, los principales aliados de los dúnedain eran los rohirrim.

Se trataba de los mejores jinetes de la Tierra Media y sus reyes habían gobernado Rohan desde Meduseld, el Castillo de Oro, durante quinientos años. No obstante, al estallar la guerra del Anillo, los rohirrim no ofrecieron su ayuda a los dúnedain porque su rey se encontraba bajo la pérfida influencia del mago rebelde Saruman. Pero Gandalf y otros tres miembros de la Comunidad del Anillo se presentaron en el Castillo de Oro y gracias a estos emisarios los caballeros de Rohan perdieron el miedo. Honrando su antigua alianza con los dúnedain de Gondor, los rohirrim se incorporaron valientemente a la guerra del Anillo. <<

CAÍDA DE ISENGARD. Durante la guerra del Anillo, parecía que de todos los rincones oscuros surgieran malvados aliados de Sauron, el Señor del Anillo. Uno de estos poderosos aliados era el mago rebelde Saruman, que ocupaba la torre y ciudadela de Isengard. Cuando logró hacerse pasar por amigo de los hombres de Gondor y de Rohan y que éstos le entregaran las llaves de Isengard, Saruman se dejó seducir por el Señor del Anillo y se alió con él. A partir de entonces, Saruman se rodeó de orcos, uruk-hai, dunlendinos y semiorcos.

Inesperadamente, otros seres se sumaron también a la guerra tras haber sido atacados por los siervos de Saruman, que habían quemado y arrasado los bosques de los alrededores de Isengard. Entre estos seres estaban los poderosos gigantes llamados ents; medio hombres, medio árboles, estos viejos guardianes de los bosques constituían la raza más fuerte y fornida de la Tierra Media. Mientras los grandes ejércitos de Saruman se disponían a luchar contra los rohirrim, estos temibles gigantes atacaron Isengard por todos los frentes.

Tal era su fuerza que, sin usar otra cosa que las manos, derrumbaron los muros de la fortaleza, hicieron prisionero al mago en su propia torre y convirtieron aquel aterrador lugar en un bello jardín. <<

BATALLA DE CUERNAVILLA. Antes de que los rohirrim pudieran prestar ayuda a sus aliados, los hombres de Gondor, en la guerra del Anillo contra el Señor Oscuro de Mordor, descubrieron que primero debían ocuparse de un enemigo que había surgido en sus propias tierras, pues el ejército del mago rebelde Saruman, que incluía multitud de uruk-hai, orcos, semiorcos y fieros dunlendinos, había salido de Isengard y había atacado con furia a los jinetes de Rohan. Aunque con muchas pérdidas, el ejército de Isengard fue acorralando a los rohirrim hasta que éstos se vieron obligados a buscar refugio en la antigua ciudadela del Abismo de Helm llamada Cuernavilla. Allí, tres miembros de la Comunidad del Anillo —Aragorn, el enano Gimli y el príncipe elfo Lególas— se unieron a los rohirrim.

Se libró entonces una gran batalla y, aunque el enemigo echó abajo los terraplenes y las mismísimas puertas de la fortaleza, sus huestes fueron repelidas por la caballería rohirrim. Entonces, en el campo de batalla del Valle del Bajo, el enemigo quedó acorralado por un segundo ejército de rohirrim guiado por Gandalf y apoyado por una hueste todavía mayor de ucornos mandados por los ents. Así fue aplastado el ejército de Isengard y desapareció la amenaza que se cernía sobre las tierras de Rohan. <<

CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS. Entre los saltos de Rauros, del río Anduin, y las montañas de Mordor se extendían unos vastos pantanos llamados Ciénagas de los Muertos. Por estos eriales hediondos e impenetrables pocos eran los que se atrevían a viajar, pues no sólo no existían caminos y las aguas estancadas eran repugnantes, sino que además estaban llenos de fantasmas de hombres, elfos y orcos muertos. Sin embargo, si querían alcanzar el fin de la gesta, Frodo, el Portador del Anillo, y su compañero debían atravesar las ciénagas, de modo que obligaron a un tal Gollum a guiarlos por aquellas inmundas tierras. <<

EL REY BRUJO DE MORGUL. El siervo más poderoso de Sauron era el señor Nazgûl llamado rey brujo. Este espectro sirvió a Sauron durante los años malditos de la Segunda Edad del Sol, pero con la caída del Señor del Anillo a fines de esa edad desapareció del mundo. En el año 1300 de la Tercera Edad, Sauron lo hizo resucitar en Angmar y pasó a ser conocido como rey brujo de Angmar. Tras muchos siglos de guerras, destruyó a los dúnedain de Arnor, pero el propio Angmar fue a su vez destruido poco después. Volvió a aparecer entonces en el sur y se apoderó de la torre de Minas Morgul, que estaba en Gondor.

En la guerra del Anillo el rey brujo era el principal enemigo de los hombres de Gondor. Junto a él se congregaron legiones de orcos, uruk-hai, olog-hai y trolls de Mordor. Acudieron también en su ayuda sus aliados orientales, variags y haradrim. Cuando el Portador del Anillo entró en Mordor, observó cómo el rey brujo y su poderoso ejército salían de la oscura ciudadela de Minas Morgul dispuestos para enfrentarse a los hombres de la Torre Blanca de Gondor. <<

ELLA-LARAÑA ES HERIDA. En las montañas de Mordor había un paso poco transitado llamado Cirith Ungol. Casi nadie entraba en Mordor por ese camino, pues el guardián del paso era Ella-Laraña la Grande, última y anciana hija de Ungoliant, la gran araña que devoró los Árboles de los valar.

Pero, aun cuando este paso era peligroso, el Portador del Anillo y su compañero penetraron en él, pues era la única posibilidad que tenían de llegar a Mordor. Debido a las artimañas de Gollum y la fuerza de Ella-Laraña, el Portador del Anillo fue herido de gravedad, y su sirviente, Samsagaz Gámyi, hubo de intervenir valientemente en su defensa. Con la espada élfica Dardo, Sam hirió a la gran araña y mediante el Frasco de Galadriel le hizo sentir un dolor terrible en las heridas abiertas. Ya casi sin fuerzas, Ella-Laraña se alejó arrastrándose, torturada por la luz del Frasco, y murió en su inmunda guarida del paso de Cirith Ungol. <<

BATALLA DE LOS CAMPOS DE PELENNOR. La mayor batalla de la guerra del Anillo se libró en los Campos de Pelennor, ante la Torre Blanca de Gondor, que estaba sitiada por el ejército del rey brujo de Morgul. La caballería y la infantería haradrim, de escarlata y oro, se incorporó a la batalla con los mûmakil, los variags de Khand y los orientales, armados con hachas. Los orcos, uruk-hai, olog-hai, trolls y semiorcos de Mordor se unieron también a esa numerosísima hueste. Formados frente a ellos estaban los capitanes de las tierras lejanas de Dol Amroth, Lossarnarch, Anfalas, Morthond, Ethir y Pinnath Gelin. Este ejército de Gondor fue expulsado de Osgiliath y Rammas Echor y obligado a buscar refugio en la ciudadela de Minas Tirith. La batalla duró dos días y dos noches. Las torres de asedio, las catapultas y los grandes arietes acribillaban los muros y sobre los hombres de Gondor caía una lluvia de fuego y piedras. Todo parecía perdido: la oscuridad cubría la tierra, las hordas de Morgul invadían el terreno y el rey brujo destrozó las grandes puertas de la ciudad. Pero entonces, de súbito, los aliados rohirrim de Gondor hicieron su aparición en el campo de batalla. Ante ellos cayeron los haradrim y fueron destruidas las máquinas de guerra. Aunque los soldados de Gondor se apresuraron a apoyar a los rohirrim, esta carga no hubiera conducido a la victoria de no ser por la llegada del señor dúnedain Aragorn, acompañado de los Montaraces del Norte y los hombres de Lebennin y Lamedon en los navíos que les habían arrebatado a los corsarios. Atrapado entre estas tres fuerzas, el ejército de Morgul fue finalmente derrotado, y el rey brujo, muerto. <<

DESTRUCCIÓN DE MORDOR. Desaparecido el poder del rey brujo de Morgul, los vencedores de los Campos de Pelennor se presentaron ante la Puerta Oscura de Mordor desafiando a Sauron, el Señor Oscuro. Sin embargo, se trataba de un engaño, pues en el momento del ataque a la puerta, el Portador del Anillo alcanzaba el fin de la gesta. Montados en sus criaturas aladas, los Nazgûl volaron raudos como el viento del norte con intención de impedirlo, pero de nada sirvió, pues el Anillo Único fue lanzado al fuego del Monte del Destino. Con el fin del Anillo, Sauron y todo su mundo quedó destruido; la Puerta Negra se derrumbó, la Torre Oscura de Barad-dûr se vino abajo y la tierra se abrió. En plena huida, los Nazgûl y las criaturas aladas se incendiaron y, envueltos en llamas, cayeron aullando del cielo. <<

PARTIDA DE LOS PORTADORES DEL ANILLO. Una vez finalizada la guerra del Anillo, reinó nuevamente la paz y la prosperidad en la Tierra Media. En ese momento se ordenó también que los grandes poderes élficos abandonaran las Tierras Mortales. Así, Elrond, Galadriel y Gandalf, los custodios de los tres Anillos élficos, junto con Bilbo y Frodo Bolsón, dos Portadores del Anillo Regente, se trasladaron a los Puertos Grises. Allí zarparon en un navío élfico rumbo a las Tierras Imperecederas. <<

[2] Todas las entradas de este índice se encuentran enlazadas. <<

